BANDAI
BRAIN
BANK
MEDIA

アニメ&ホビームック

ビークラブ4

B-CLUB

総力特集:GUNDAM ZZ

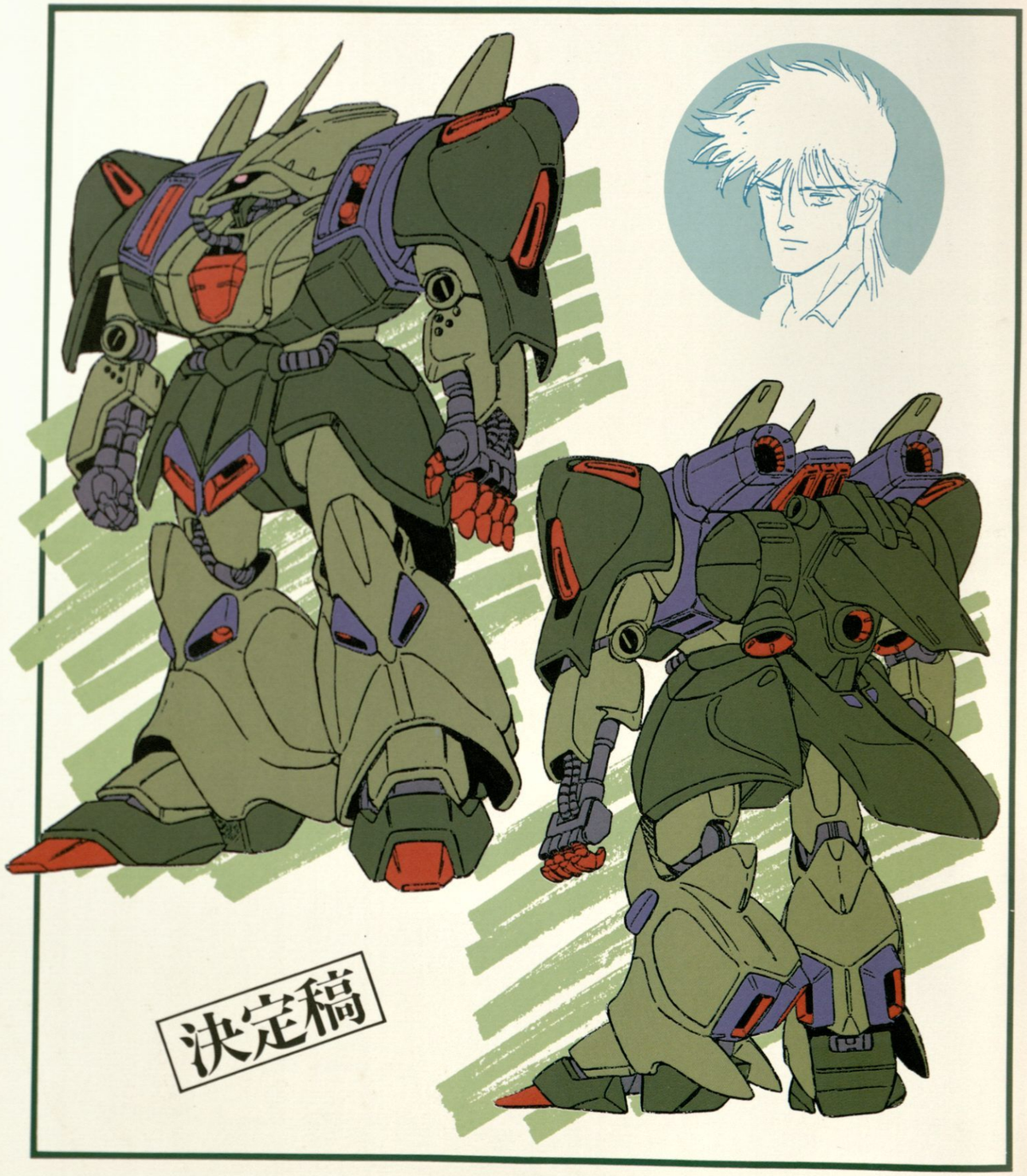
最新アニメ情報
初期デザインモデル
MSデザイン発表
キャラクターデザイン
Bトーク
ZZキャラクター対談
(北爪宏幸VS石井和夫)

Zガンダム
ディオラマ・ストーリー
完全版 MS登場スケジュール
メカニカル・データ
キャラクター・スケジュール

ダブルゼータ メカデザイナー 小林誠のMS世界
バウンド・ドック ガザC
S.P.Tレイズナー・フィーチャー・テクノロジー
読者参加してますBRAIN BANK

GALUS ネオ・ジオン試作M・S ガルス

ZZ GUNDAM MOBILE SUIT No.1



INDEX

GUNDAM総力特集

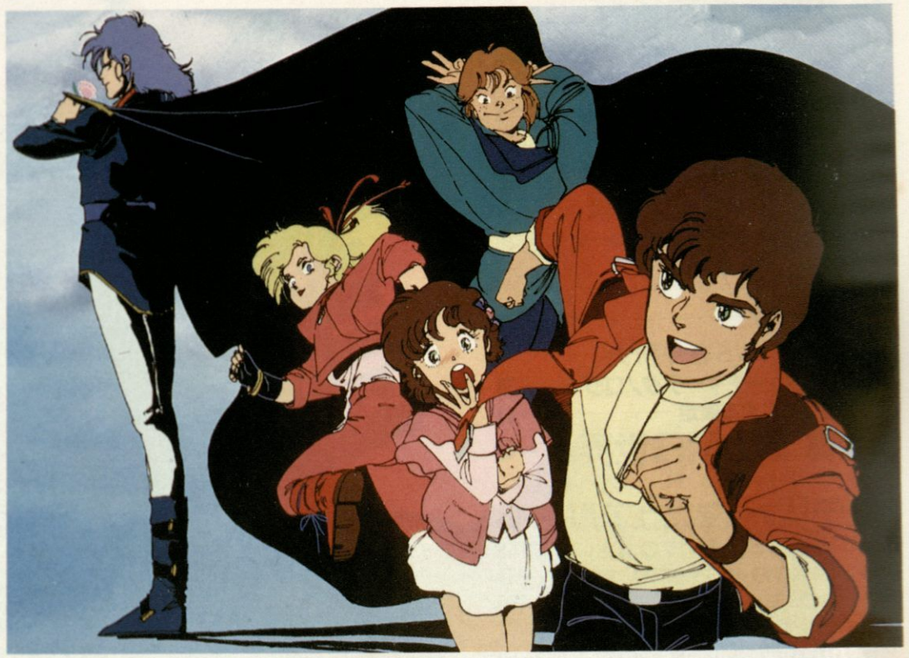
ZZアニメ最新情報——2
ZZガンダム初期デザイン——6
● 1/100フルスクラッチ 小林とおる
Zガンダム ティオラマダイジェスト——8
Z・G MS登場スケジュール——17
Z・G MSメカニカルデータ——18
ZZ MSデザイン発表——22
Zガンダム キャラクタースケジュール——28
ZZ キャラデザイン——30
Bトーク——34
●北爪宏幸VS石井和夫
S.P.Tフューチャーテクノロジー——38
SPTメカニカル設定——44
小林 誠のMS世界——49
●バウンド・ドック&ガザC
モデリングマニュアル——56
●1/144フルスクラッチ・ガザC 速水仁司-53・68
●1/144フルスクラッチ・バラス・アテネ 千草 巽——54
●1/144フルスクラッチ・バイアラン 小林とおる——55
●イメージモデル・ハンプラビ 宮下将彦—56・77
●100式改 藤田一己&小林とおる—— 62
●クラッシュ100式 速水仁司——74
● 仮面ライダー 速水仁司——60・71
BRAIN BANK
●メカデザイナー——80
●イラストレーター——82
●モデラー——83
●キットレポーター——92
●アニメ企画——94
FACE——104
1/8ロザミア・バダム 千草 巽——105
スパイラルゾーン——106
●センチネルベア 草刈健一
キットレポート——108
●1/220 ZG スナップフィットモデル
オーラファンタズム——110
出渕 裕
オーラバトラーライネック——112
今池芳章

森永奈緒美(J.A.C.)

機動戦士ガンダムZZ

ガンダムファンの熱い期待をうけて 3月1日放映開始！

●総力特集



「機動戦士ガンダム」の7年後を描いた「Zガンダム」は、2月25日放送の第50話で終了した。そして、3月1日からは、その続編でありながら新番組としての構想をもった「機動戦士ガンダムZZ」がスタートする。それでは「ZZ」とは、どんな展開となるのであろうか!?

Z 物語はアーガマがシャングリラへ辿りつく所から始まる・・・

サイド1にある、貧しいコロニー「シャングリラ」。ここではコロニーを管理するコロニー公社の人間が権力を持ち、子供達も学校に行っているのは稀だった。

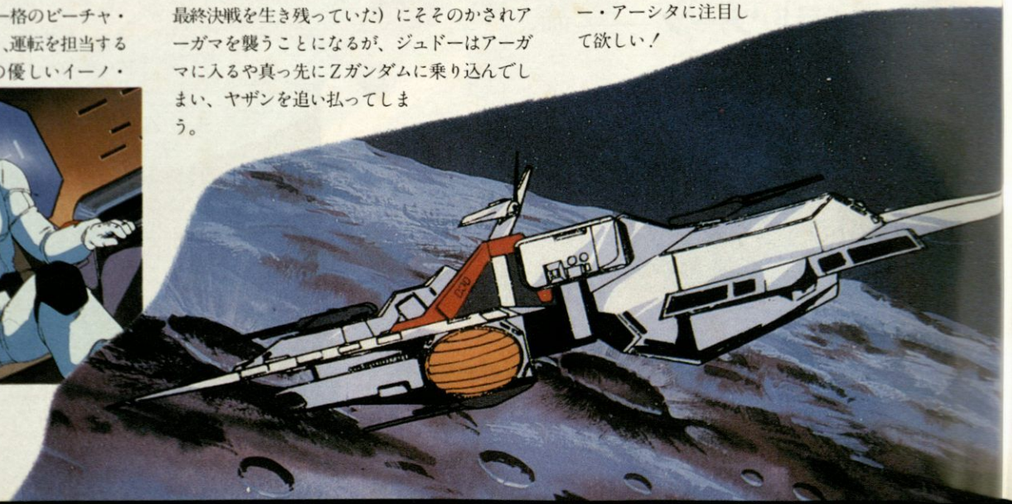
そんなシャングリラにアーガマが入港してくることから物語は始まる。ジャンク屋という廃品回収の仕事をしている子供達が、ボロボロになったアーガマに目をつけたのだ。

子供達は5人いた。リーダー格のピーチャ・オレーグ（15歳）。メカに強く、運転を担当するモンド・アガケ（14歳）。気の優しいイーノ・アッバーブ（14歳）。紅一点で色々情報を集めてくるエル・ビアンノ（13歳）。そして本編の主人公ジュドー・アーシタ（14歳）である。ジュドーは妹のリィナ（11歳）の学費のためにジャンク屋をやっているのだが、当のリィナは兄が仲間と付き合うのを嫌っていて何かと口うるさい（人気がでそう！）

5人は偶然出会ったヤザン・ゲーブル（何と最終決戦を生き残っていた）にそそのかされアーガマを襲うことになるが、ジュドーはアーガマに入るや真っ先にZガンダムに乗り込んでしまい、ヤザンを追い払ってしまう。

彼はアムロやカミーユと同じく偶然からガンダムのパイロットとなっていく。

最初は仲間とともにZガンダムを奪おうとしていたジュドーだが、やがて「敵」と戦うことになっていく。彼はニュータイプとして覚醒するのだろうか。そしてZガンダムに代わるMSの登場は？　3月1日からの放送で総ては明らかにされるだろう！　新しいヒーロー、ジュドー・アーシタに注目して欲しい！



Z 生き残ったクルーはファ、ブライト、シンタ、クム……

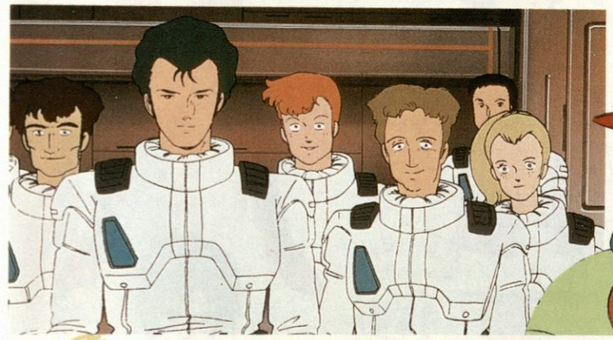
グリプス2を巡るアクシズ、ティターンズ、エゥーゴの三つ巴の決戦でボロボロに傷付いたアーガマ。戦争中は勇名を轟かしたこの美しい船も今やみるかげもない。シャングリラには何とかたどりついたものの、迷惑がられ満足に整備もうけられない状態だ（だからこそジュドー達に目をつけられたのだ）。

しかも頼みの綱のカミーユは精神に支障をきたし、ファの看護をうけながらシャングリラの病院に入院している始末だ。多くのパイロットを失ったアーガマは全くの無防備状態と言えた。生き残ったのはブライト、ファ、トーレス、シーサー、サエグサ、サマーン、キースロン、アストナージ、アンナ、マナック等。

それに加えてシンタとクムがいて、元気の無い大人達に交ざってこの二人の子供は大活躍をする。逆に大人がシンタとクムにひっぱられることもあって、「ZZ」における重要キャラクターといえるだろう。

負けてはいないのがトーレスで、「Z」ではめだたなかった彼も今度はメタスに乗ったり、プチMSでヤザンと戦ったりと大奮戦するので応援して！

今はつかれきっているアーガマもやがてラビアンローズのルー・ルカという少女やジュドー達の参加によって活気づき再び壮大な戦いを繰り広げることだろう。



◀「ZZ」では生き残ったアーガマのMSパイロットとして重要な役割を果たすファ・ユイリィ。マシュマーは、ファに恋心を抱くようになるらしい……（フィギュア製作／寺岡邦明）

〈スタッフ〉
総監督…富野由悠季

キャラクターデザイン…北爪宏幸
メカニカルデザイン…小林誠
出渕裕
伸童舎
美術…池田繁美
演出…関田修
横山広行
川瀬敏文
杉島邦久
平林淳
作画監督…北爪宏幸
金山明博
山田きさらか
小林利充
瀬尾康博
恩田尚之
メカ作監…内田順久
プロデューサー…神谷寿一（名古屋テレビ）
稲垣光繁（創通エージェンシー）
内田健二（日本サンライズ）

〈キャスト〉
ジュドー…矢尾一樹
リィナ…岡本麻耶
イーノ…菊池正美
ピーチャ…広森信吾
エル…原えり子
モンド…塩屋浩三
マシュマー…堀内賢雄

（本文中に使用しているセル画は「Zガンダム」のものです）

Z ハマーンは、ネオ・ジオンを組織

アクシズの勢力でジオン公国の復活を夢見るハマーン・カーン。彼女は最終決戦でシャアの100式と渡り合った後、再びアクシズに戻ってきていた。そして若手を軍の要とするネオジオンを組織したのだ。その第一の目的はアーガマを発見、せん滅することだった。

最初に使命をうけたのがマシュマー・セロである。彼は副官のゴットン・ゴー等と共に巡洋艦エンドラに乗り込みアーガマを追撃する。「アステロイドベルトの彗星」との異名を持つ彼はジュドーを強敵と認めライバルとなっていく。

マシュマーはかつてのシャアを思わせる風貌だが、キザぶりはそれ以上で、常に胸にバラをさしている。これはかつてハマーンに与えられたバラなのだ（ちゃんと腐らないように処置してある！）。ただしバラを見詰めて陶酔する癖もあってなかなかとぼけている。何とファにひかれてしまうようなので、ファのファンは気がきじゃないね？

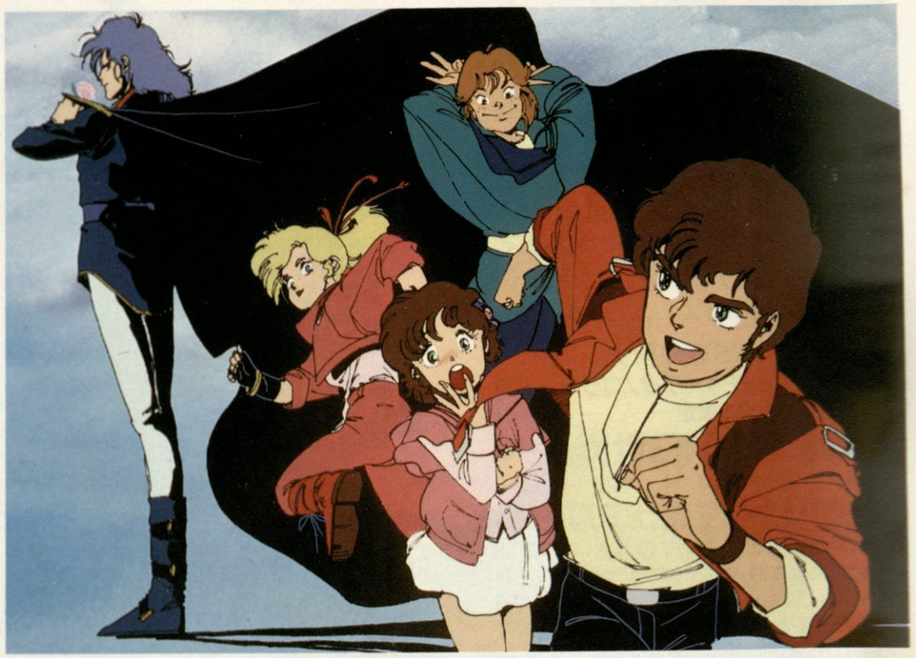
またエンドラの内部やアクシズでは現在続々と新MSが製造中であり、3話から登場するマシュマーの乗るガルスを筆頭に魅力的なMSが続々と登場するので、これもみのがせないぞ！

▼永野護氏デザインによるマシュマーの巡洋艦エンドラ。グワンバンと共にZ・Gの第46話にも登場している

機動戦士ガンダムZZ

ガンダムファンの熱い期待をうけて3月1日放映開始！

●総力特集



「機動戦士ガンダム」の7年後を描いた「Zガンダム」は2月25日放送の第50話で終了した。そして、3月1日からは、その続編でありながら新番組としての構想をもった「機動戦士ガンダムZZ」がスタートする。それでは「ZZ」とは、どんな展開となるのであろうか!?

Z物語はアーガマがシャングリラへ辿りつく所から始まる・・・

サイド1にある、貧しいコロニー「シャングリラ」。ここではコロニーを管理するコロニー公社の人間が権力を持ち、子供達も学校に行っているのは稀だった。

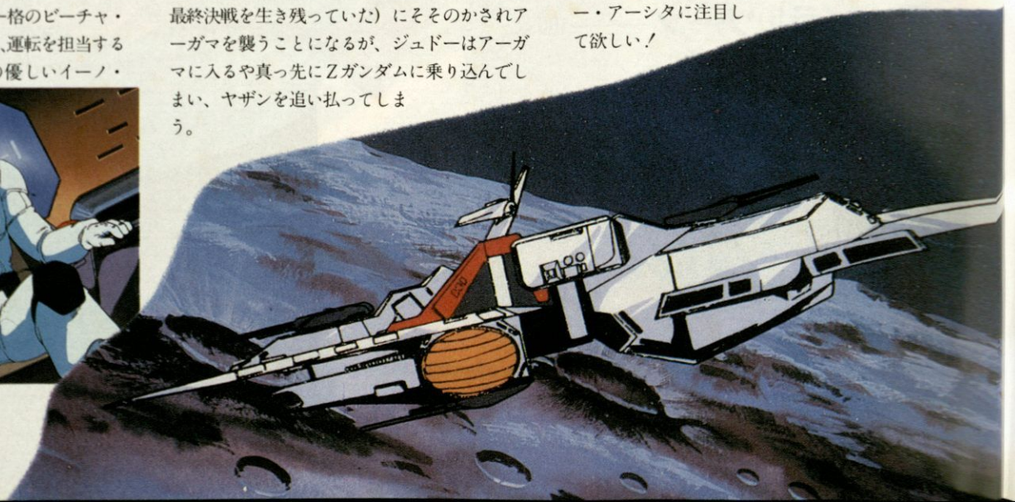
そんなシャングリラにアーガマが入港してくることから物語は始まる。ジャンク屋という廃品回収の仕事をしている子供達が、ボロボロになったアーガマに目をつけたのだ。

子供達は5人いた。リーダー格のピーチャ・オレーグ（15歳）。メカに強く、運転を担当するモンド・アガケ（14歳）。気の優しいイーノ・アッバーブ（14歳）。紅一点で色々情報を集めてくるエル・ビアンノ（13歳）。そして本編の主人公ジュドー・アーシタ（14歳）である。ジュドーは妹のリィナ（11歳）の学費のためにジャンク屋をやっているのだが、当のリィナは兄が仲間と付き合うのを嫌っていて何かと口うるさい（人気がでそう！）

5人は偶然出会ったヤザン・ゲーブル（何と最終決戦を生き残っていた）にそそのかされアーガマを襲うことになるが、ジュドーはアーガマに入るや真っ先にZガンダムに乗り込んでしまい、ヤザンを追い払ってしまう。

彼はアムロやカミーユと同じく偶然からガンダムのパイロットとなっていく。

最初は仲間とともにZガンダムを奪おうとしていたジュドーだが、やがて「敵」と戦うことになっていく。彼はニュータイプとして覚醒するのだろうか。そしてZガンダムに代わるMSの登場は？　3月1日からの放送で総ては明らかにされるだろう！　新しいヒーロー、ジュドー・アーシタに注目して欲しい！



Z生き残ったクルーはファ、ブライト、シンタ、クム……

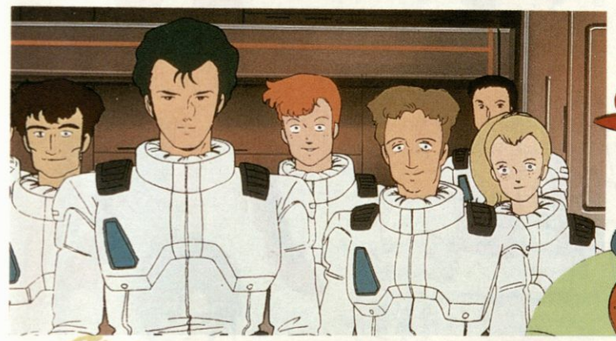
グリプス2を巡るアクシズ、ティターンズ、エゥーゴの三つ巴の決戦でボロボロに傷付いたアーガマ。戦争中は勇名を轟かしたこの美しい船も今やみるかげもない。シャングリラには何とかたどりついたものの、迷惑がられ満足に整備もうけられない状態だ（だからこそジュドー達に目をつけられたのだ）。

しかも頼みの綱のカミーユは精神に支障をきたし、ファの看護をうけながらシャングリラの病院に入院している始末だ。多くのパイロットを失ったアーガマは全くの無防備状態と言えた。生き残ったのはブライト、ファ、トーレス、シーサー、サエグサ、サマーン、キースロン、アストナージ、アンナ、マナック等。

それに加えてシンタとクムがいて、元気の無い大人達に交ざってこの二人の子供は大活躍をする。逆に大人がシンタとクムにひっぱられることもあって、「ZZ」における重要キャラクターといえるだろう。

負けてはいないのがトーレスで、「Z」ではめだたなかった彼も今度はメタスに乗ったり、プチMSでヤザンと戦ったりと大奮戦するので応援して！

今はつかれきっているアーガマもやがてラビアンローズのルー・ルカという少女やジュドー達の参加によって活気づき再び壮大な戦いを繰り広げることだろう。



◀「ZZ」では生き残ったアーガマのMSパイロットとして重要な役割を果たすファ・ユイリィ。マシュマーは、ファに恋心を抱くようになるらしい……（フィギュア製作／寺岡邦明）

〈スタッフ〉
総監督…富野由悠季

キャラクターデザイン…北爪宏幸
メカニカルデザイン…小林誠
出渕裕
伸童舎
美術…池田繁美
演出…関田修
横山広行
川瀬敏文
杉島邦久
平林淳
作画監督…北爪宏幸
金山明博
山田きさらか
小林利充
瀬尾康博
恩田尚之
メカ作監…内田順久
プロデューサー…神谷寿一（名古屋テレビ）
稲垣光繁（創通エージェンシー）
内田健二（日本サンライズ）

〈キャスト〉
ジュドー…矢尾一樹
リィナ…岡本麻耶
イーノ…菊池正美
ピーチャ…広森信吾
エル…原えり子
モンド…塩屋浩三
マシュマー…堀内賢雄

（本文中に使用しているセル画は「Zガンダム」のものです）

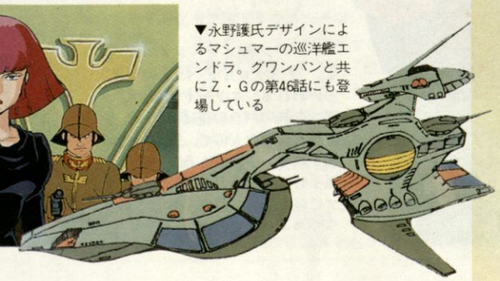
Zハマーンは、ネオ・ジオンを組織

アクシズの勢力でジオン公国の復活を夢見るハマーン・カーン。彼女は最終決戦でシャアの100式と渡り合った後、再びアクシズに戻ってきていた。そして若手を軍の要とするネオジオンを組織したのだ。その第一の目的はアーガマを発見、せん滅することだった。

最初に使命をうけたのがマシュマー・セロである。彼は副官のゴットン・ゴー等と共に巡洋艦エンドラに乗り込みアーガマを追撃する。「アステロイドベルトの彗星」との異名を持つ彼はジュドーを強敵と認めライバルとなっていく。

マシュマーはかつてのシャアを思わせる風貌だが、キザぶりはそれ以上で、常に胸にバラをさしている。これはかつてハマーンに与えられたバラなのだ（ちゃんと腐らないように処置してある！）。ただしバラを見詰めて陶酔する癖もあってなかなかとぼけている。何とファにひかれてしまうようなので、ファのファンは気がきじゃないね？

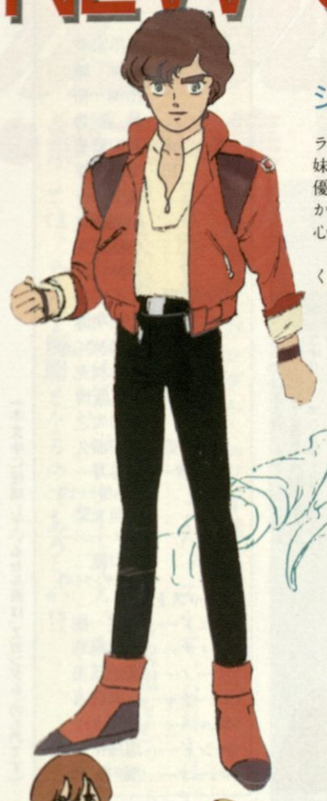
またエンドラの内部やアクシズでは現在続々と新MSが製造中であり、3話から登場するマシュマーの乗るガルスを筆頭に魅力的なMSが続々と登場するので、これもみのがせないぞ！



▼永野護氏デザインによるマシュマーの巡洋艦エンドラ。グワンバンと共にZ・Gの第46話にも登場している

NEW CHARACTER

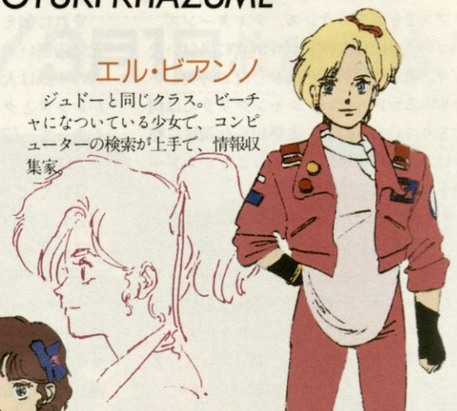
DESIGN: HIROYUKI KITAZUME



ジュドー・アーシタ

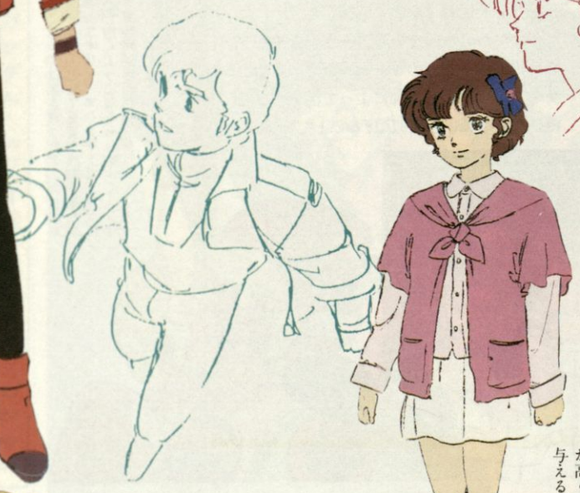
「ZZ」における主人公。シャングリラでジャンク屋を仲間達としている。妹の学費を稼ぐためだという。心根の優しい、しかしたくましい少年。いつか世の中を見返してやりたいという野心も秘めている。

真のニュータイプとして覚醒していく。ZZガンダムのパイロットとなる。



エル・ビアンノ

ジュドーと同じクラス。ビーチャになついている少女で、コンピューターの検索が上手で、情報収集家。



リィナ・アーシタ

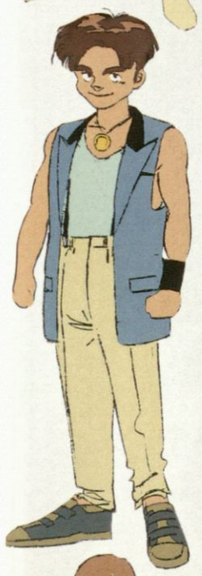
ジュドーの妹。しっかり者。勉強家で兄思い。善悪に対する認識が高く、ジュドーの行動に指針を与える。

マシュマー・セロ

ハマーン軍(ネオ・ジオン)の騎士。〝アステロイドベルトの彗星〟といわれる。エリート意識の強い男。左胸のバラの花はハマーンから与えられたもので、保存処理が施されている。涙もろかったり、派手好きであったりと個性的。ファに好意を抱くなど、敵方でありつつユニークな人物だ。

ビーチャ・オレーグ

少年ジャンク屋のリーダー格。プライドの高い酒落者。



モンド・アガケ

ビーチャの手下。メカマン、ガンマニア。

イーノ・アッバーブ

ジュドーの幼なじみ。コンピューターの達人。

■機動戦士ガンダムZZ〈広報用・企画書全文〉

〈企画意図〉

「機動戦士ガンダム」という作品は、そのテーマ・世界構築・ドラマ・登場メカ等、それまでのロボットアニメの概念を打破る画期的なものでありました。その革命的な成果は以後、ほとんどすべてのロボットアニメに影響し、その流れを組んだといっても過言ではありません。

それほどまでに、この作品の世界は深く、広いものがありました。

多くのファンによって、蘇った「機動戦士Zガンダム」は、この世界をさらに切開くべく、**1.七年後という時代設定、2.新しい主人公、3.新モビルスーツ時代の象徴〝Zガンダム〟の登場 4.テーマの新しい切り口**、といった要素を投入し、その姿を現した訳です。

しかし、「Zガンダム」を世に問うた時から、確かな手応えとともに「ガンダム」の世界は我々、製作者にさらなる広がりのあることを鮮烈に印象づけてくれました。それは、まさにファンの意志・ファンの声としてであります。「ガンダム」の世界は、まだまだ広く深く拡大してゆく、この認識は作品の意思とも言える力として、現実的なものとなって湧き上がってきたものです。

そこから次のような疑問も必然的に浮き上がってきました。「Zガンダム」は「ガンダム」を知る世代のための「ガンダム」ではなかったろうか？「ガンダム」世界からの問掛けは我々に、今一度、視聴者であるより多くの子供達を意識させました。「ガンダム」を中心とする系列のシリーズ(「無敵超人ザンボット3」より継続する日本サンライズ製作のロボットアニメ、「ZZ」で11作目となる)も来年で10年になります。一世代の入替わりが成される時です。「ガンダム」を知らない世代の為の「新ガンダム」を提供すべき時期に至ったのではないかと考えたのです。「ガンダム」の本質的魅力とメッセージをより広い層の少年少女に提供すべきではないかというテーマです。「ガンダム」はアニメの楽しさ、素晴らしさを教えてくれたバイブルだと多くの「ガンダム」世代の青年達は語ります。

今一度、現代の子供達に新しい「ガンダム」を提供する事は出来ないだろうか？　それが、この「機動戦士ガンダム」を提案する理由なのです。「機動戦士ガンダム」という伝説が一つの歴史＝大河ロマンの香りを持ちうるのであるならば……。「ガンダム」の魅力は、さらなる広がりを持つのではないでしょうか。

「ガンダム」を越えるものは「ガンダム」しかない……確かな決意をもってこの「機動戦士ガンダムZZ」をファンの皆様、そして新しくファンとなってくれるであろう皆様に捧げたいと考えるのである。

〈構成〉

「機動戦士ガンダムZZ」は、新番組でありつつ「機動戦士Zガンダム」の延長でもあるという特別なスタイルを提案いたします。その理由は……

1.「ガンダム」世界の発展の一つであることを明確に伝えたい。

2.「Zガンダム」の人気をそのまま引継ぐ。

3.新番組としての構成により、新しいファンを獲得できるように分りやすさを重視する。

の3点であります。

これを実行するなら、以下のアピールが可能でしょう。

1.歴史性

「ガンダム」世界から宇宙世紀物としての歴史の中に立脚した物語である点がより明らかとなり、新たなる大河ドラマとしての風格を備えた新領域を開拓できる。そこでの主題は、人類の宇宙進出を背景とした人の革新にほかならない。その中で、アムロ、シャア、カミーユといった英雄伝説を継ぐべき新しい主人公ジュドー・アーシタが登場する。メカニックでも「ガンダム」世界の根底をなすとも言えるMS(モビルスーツ)の発展の一環として見せることが出来る訳です。

2.過去の継承

メカニックとしてのZガンダムが多くのMSとともに人気を盛り上げてきました。この現状を謙虚に受止めて、登場人物の一部続投とともにZガンダムからガンダムZZへの移行を見る者に無理なく共感をもって理解させることを狙っています。シャア、アムロ、カミーユといった過去の英雄達は、あくまでも過去のものとして捕え、新しい番組としての体制を堅持します。

3.新時代の始まり

ジュドー・アーシタはカミーユよりも若く、新しいファンとなるべき子供達の共感を得やすく設定しています。「いじめ」や「家庭内暴力」といった身の回りの〝ざわつき〟をナイーブに受止めるジュドーの感性が、より多くの子供達の支持を集め、第二のアムロ・レイに育つでしょう。

アムロ・レイはナイーブな少年でありながら間違いなく無敵のエースパイロットでありました。この英雄伝説を継ぐべく「ZZ」での物語は、原点に立ち帰り、少年の成長物語としての側面を強く打出して行きます。

MS戦というアクションシーンにもチーム戦としての描き方以上に決闘として個対個のバトルの盛り上りを十二分に配慮していきます。

少年は戦いによって成長してゆくのである。

……そして、ニュータイプとして覚醒してゆくのです。

4.ニュータイプ

ニュータイプも常に革新してゆくのである。アムロもシャアもカミーユもその時々のニュータイプでしたのでしょう。しかし、さらなる展開を得たニュータイプも存在するはずです。

ニュータイプはこうだと決め付けることこそ大人達の概念でしょう。

パート2(Z)のパート2(ZZ)はない……この考え方もすでにオールドタイプと言っていいはずです。「ガンダムZZ」は、作品そのものをもって「ガンダム」の永遠のテーマを訴え求めるものだと考えたいのです。

「ガンダム」の世界は決して未来の夢物語ではなく、見ている君達の行くべき世界なのだとアピールする必要があるのです。そのためのリアリティーであり、SFマインドを少年の心の成長のドラマとしてとらえてゆきます。

「ガンダム」の世界は、ガンダムという存在によってカタルシスをかなえることによって見る者の感情移入をうながしているのです。

「ガンダムZZ」においては、この構造を明確に把握した物語が構築されることを強く訴えておきたいのです。

少年が出会う人(敵も味方も)と共に、ドラマの中で少年は青年へと成長してゆくのです。

〈ストーリー〉

ジュドー・アーシタは、14歳の少年である。両親は、いない。妹と二人でサイド1の最も古いコロニー、シャングリラでジャンク屋を仲間とやっている。この何でもない少年が、アーガマとネオ・ジオンの対決に巻込まれ、アーガマのクルーに、そしてガンダムのパイロットに成長してゆくのだ。

最初は、アーガマからZガンダムを奪おうとするジュドー達。だが、妹のリィナの一言から世界の混乱に対する不条理を感じ、自ら戦いの中に入込むジュドー。彼は戦いの中で何を見るのだろうか……。ジュドーはつぶやく、俺は生延びることができるか？　と、そこには妹を守らねばならない強烈な意思がある。何故戦わなければならないのかという大きな疑問もある。彼はその答えを戦いの中でしか得られないのだ。物語はシャングリラというコロニーを舞台として展開する。ティターンズとの抗争終了後の混乱の時代背景である。アーガマも傷つき疲れはてている。アーガマを追うのはネオジオンの先兵達である。シリーズの前半は、このような背景の中、ジュドーの目覚めを緻密に描いてゆく予定です。

ZZ GUNDAM

DESIGN: MAMORU NAGANO
MODELING: TOHRU KOBAYASHI

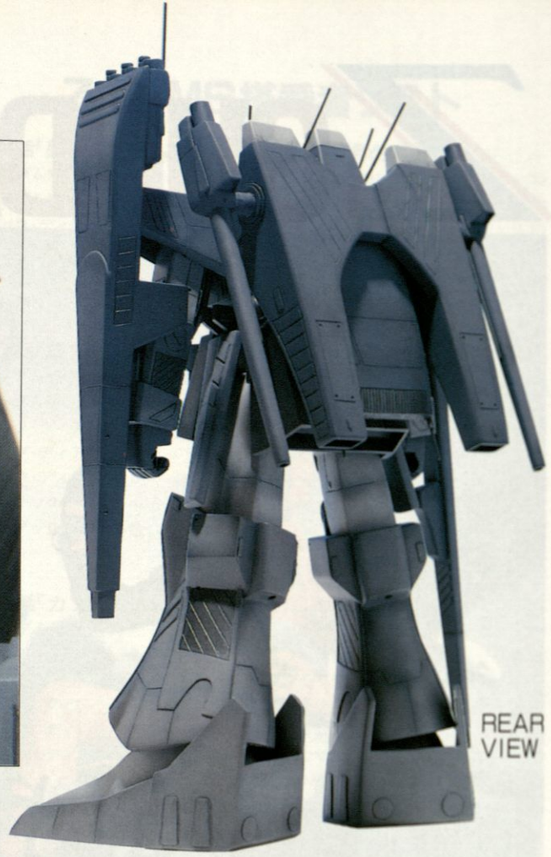
●初期デザイン

「機動戦士ガンダムZZ」のメカニカル・デザインは、永野護氏によって進められていたが、'86年1月に入って、デザインを降板することになった。

永野氏によるZZのデザイン案は3号の富野由悠季監督のインタビューに掲載したものが、11月中旬に行なわれたガンダムデザイン会議に提出された初稿であった。模型情報1月号のMJフォーラムに載ったものが12月上旬の会議に出された2稿で、それぞれ飛行形態となるAメカとBメカにコアファイターが合体してZZやCメカ（Gアーマーのようなパワーアップメカ）に変形するという方針〈ZZという名称はAメカとBメカの合体という事に由来する〉が決定した。そして、12月末に出された最終稿がこのデザインである。

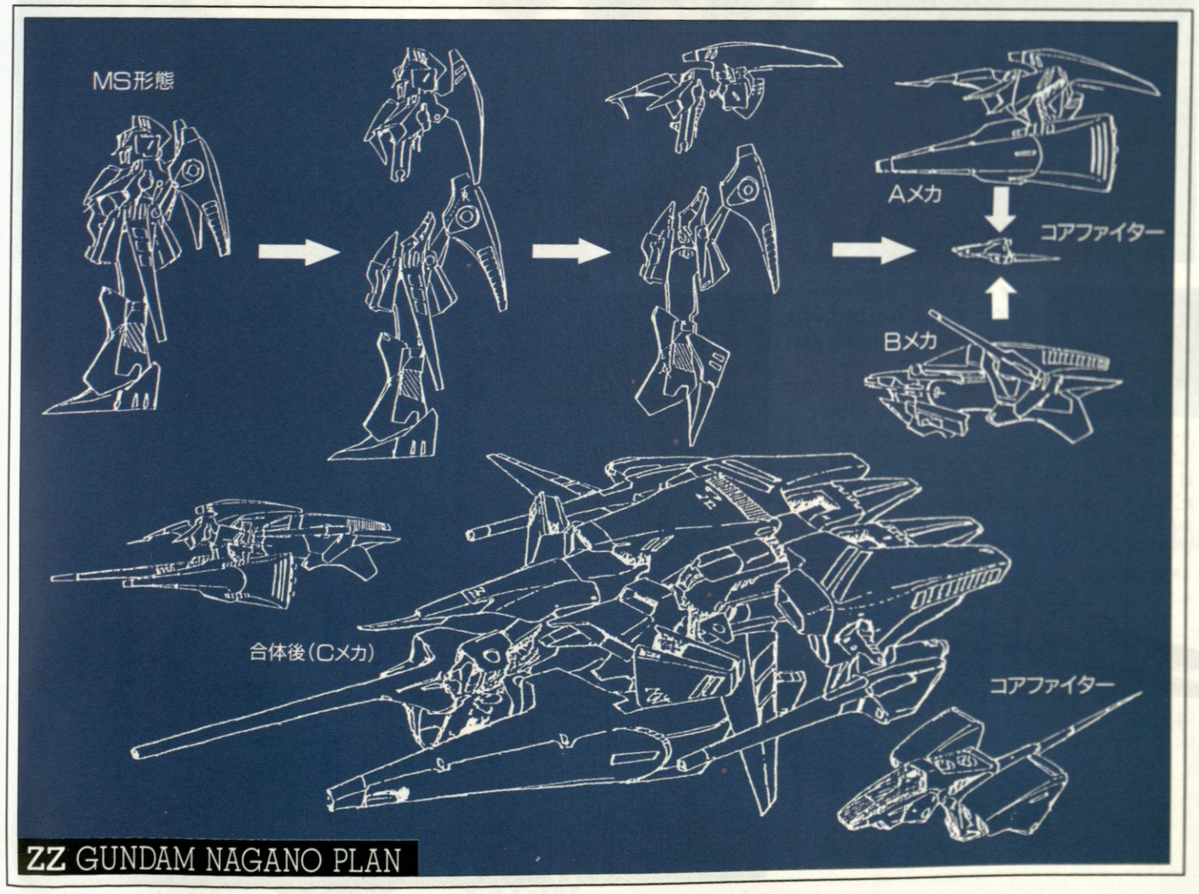
FRONT VIEW

UP



REAR VIEW

▼永野護氏デザインによる〝ZZ〟最終稿の変形プロセス。Aメカ＋Bメカという合体案は10月下旬の第1回デザイン会議に出された数多くのデザイン（約30点）の中で、伸童舎の明貴美加氏の案が基本となっている。永野氏のプランはAメカとBメカの変形に立体化した場合、無理が生じるであろうと理由からNGとなった。小林透氏の作例は非変形ですが、どなたか変形可能な永野版ZZをスクラッチしてみませんか!?



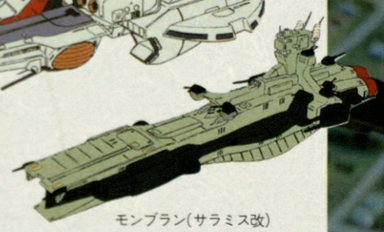
Z GUNDAM DIORAMA DIGEST

2月25日をもって「機動戦士Zガンダム」は終了する。そこで、この1年間の名場面を第1話から最終話までプラモによるディオラマで再現してみた。Z・Gの辿った一年間を振り返ってみよう！

サイド7に建造されたコロニー、グリプスでは地球連邦軍を支配するティターンズが新MSのテストを行っていた。それを調べるために潜入したシャア・アズナブルはガンダムマークIIに遭遇した。

その隣のコロニー、グリーンオアシスに住む少年カミーユはふとしたことからティターンズのジェリドともめ事を起こしガンダムマークIIを奪って逃走してしまった。シャアの所属する反地球連邦組織エゥーゴに加わったのだ。その旗艦はアーガマである。以後、カミーユとジェリドは生涯のライバルとして何度も死闘を繰り広げることになる。

アーガマ

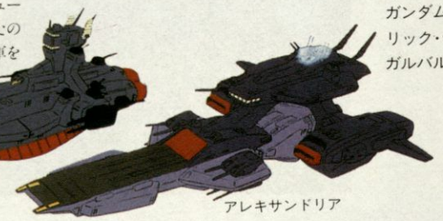


モンブラン(サラミス改)

カミーユとマークIIをうばいかえすため、ティターンズのバスクは汚い手段を用い、結果カミーユの両親は宇宙に散った。そんなティターンズに嫌気がさし、エマ・シーンが新たにエゥーゴへ加わった。

一方ジェリドはカミーユを倒したいと考えるジェリドは宇宙戦馴れしたライラ・ミラ・ライラに教えをこうた。しかしその矢先、カミーユと対決したライラは愛機ガルバルディβと共に散れ去った。カミーユはニュータイプとしての能力を見せつつあったのだ。カミーユはティターンズが連邦軍を操り多くの人々を殺してきたことを知り怒った。

サチワヌ、ブルネイ
(サラミス改)



アレキサンドリア

Z・G MS搭乗者リスト

第1話『黒いガンダム』
ガンダムMKII(青)……〈ジェリド〉
ガンダムMKII(青)……〈カクリコン〉
リック・ディアス(赤)……〈シャア〉
リック・ディアス(黒)……〈アポリー〉
リック・ディアス(黒)……〈ロベルト〉

第2話『旅立ち』
ガンダムMKII(青)……〈カミーユ〉
ガンダムMKII(青)……〈カクリコン〉
リック・ディアス(赤)……〈シャア〉
リック・ディアス(黒)……〈アポリー〉
リック・ディアス(黒)……〈ロベルト〉
ハイザック……〈ジェリド〉
ハイザック、GMII多数

第3話『カプセルの中』
ガンダムMKII(青)……〈カミーユ〉
ガンダムMKII(青)……〈エマ〉
リック・ディアス(赤)……〈シャア〉
ハイザック……〈ジェリド〉
ガルバルディβ……〈ライラ〉
ガルバルディβ他2機

第4話『エマの脱走』
ガンダムMKII(青)……〈カミーユ〉
ガンダムMKII(青)……〈エマ〉
ガンダムMKII(青)……〈フランクリン〉
リック・ディアス(赤)……〈シャア〉
ハイザック……〈ジェリド〉
ガルバルディβ……〈ライラ〉他2機

第5話『父と子と』
ガンダムMKII(青)……〈カミーユ〉
ガンダムMKII(白)……〈シャア〉
リック・ディアス(赤)…〈フランクリン〉
リック・ディアス(黒)……〈アポリー〉
リック・ディアス(黒)……〈ロベルト〉
ハイザック……〈ジェリド〉

第6話『地球圏へ』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
リック・ディアス(黒)……〈シャア〉
リック・ディアス(黒)……〈アポリー〉
リック・ディアス(黒)……〈ロベルト〉
ガルバルディβ……〈ライラ〉
ハイザック……〈ジェリド〉
GMII、ハイザック多数

第7話『サイド1の脱出』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
リック・ディアス(黒)……〈シャア〉
ガルバルディβ……〈ライラ〉他2機

第8話『月の裏側』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
リック・ディアス(黒)……〈シャア〉
ガルバルディβ……〈ジェリド〉
ハイザック多数

第9話『新しい絆』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス(赤)……〈エマ〉
リック・ディアス(黒)……〈アポリー〉
リック・ディアス(黒)……〈ロベルト〉
ハイザック……〈カクリコン〉
ハイザック、ネモ多数

第10話『再会』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス……〈エマ〉
マラサイ……〈ジェリド〉
マラサイ……〈カクリコン〉
ジェニアモビルスーツ……〈ウオン〉
メッサーラ……〈シロッコ〉
ザク強行偵察型
ネモ、ハイザック多数

第11話『大気圏突入』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス……〈エマ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈ロベルト〉
マラサイ……〈ジェリド〉
マラサイ……〈カクリコン〉
メッサーラ……〈シロッコ〉
ザクキャノン
GMII、ネモ、ハイザック多数

第12話『ジャブローの風』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈ロベルト〉
マラサイ……〈ジェリド〉
ネモ、ハイザック、ザクタンク、ガンタンクII、ガンキャノンII、GMキャノン、GMスナイパー、グフ飛行試験型多数

第13話『シャトル発進』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス……〈ロベルト〉
アッシマー……〈ブラン〉
ハイザック、ネモ多数

第14話『アムロ再び』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
アッシマー……〈ブラン〉
ギャプラン……〈ロザミア〉
リック・ディアス
ネモ、ハイザック、アクトザク多数

第15話『カツの出撃』
ガンダムMKII……〈カツ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス……〈カミーユ〉
ギャプラン……〈ロザミア〉
アッシマー…〈ブラン、但デッキのみ〉

第16話『白い闇を抜けて』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
リック・ディアス……〈アムロ〉
100式……〈シャア〉
アッシマー……〈ブラン〉
ハイザック多数

第17話『ホンコンシティ』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
サイコガンダム……〈フォウ〉
ネモ多数

第18話『とらわれたミライ』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
マリンザク多数

第19話『シンデレラ・フォウ』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
サイコガンダム…〈ウッダー、フォウ〉
リック・ディアス……〈アムロ〉
ネモ、ハイザック多数

第20話『灼熱の脱出』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
サイコガンダム……〈フォウ〉
リック・ディアス……〈アムロ〉
ネモ、ハイザック多数

第21話『ゼータの鼓動』
ガンダムMKII……〈カミーユ〉
Zガンダム……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈エマ〉
ガブスレイ……〈ジェリド〉
ガブスレイ……〈マウアー〉
メッサーラ……〈シロッコ〉
ネモ多数

第22話『シロッコの眼』
Zガンダム……〈カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈ファ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
メタス……〈レコア〉
ガブスレイ……〈ジェリド〉
マラサイ……〈サラ〉
マラサイ……〈シドレ〉

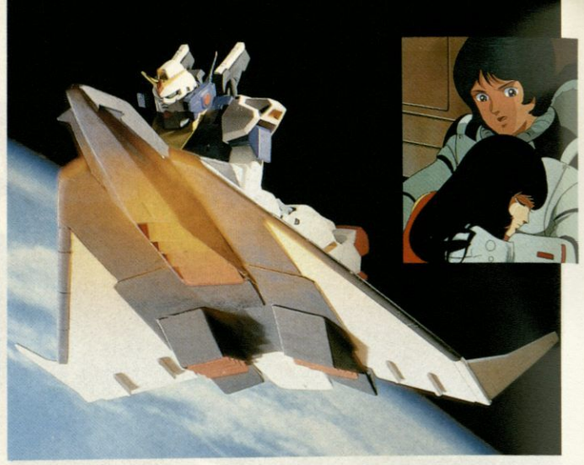
第23話『月面の攻防』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
メタス……〈ファ〉
ガブスレイ……〈ジェリド〉
マラサイ……〈サラ〉
マラサイ……〈ホリイ〉
リック・ディアス、ハイザック、ネモ多数

第24話『反撃』
Zガンダム……〈レコア・カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
メタス……〈ファ〉
ギャプラン……〈ヤザン〉
ネモ、ハイザック、マラサイ多数

第25話『コロニーが墜ちる日』
Zガンダム……〈カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
メタス……〈レコア〉
ハイザック……〈サラ〉
ギャプラン……〈ヤザン〉
ハイザック、ネモ多数

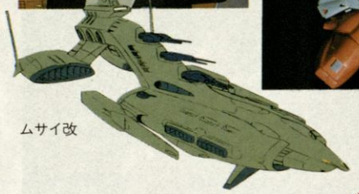
第26話『ジオンの亡霊』
Zガンダム……〈カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
Gディフェンサー……〈カツ〉
ゲルググ……〈カツ〉
ギャプラン……〈ヤザン〉
ハイザック……〈アドル〉
ネモ、ハイザック多数

第27話『シャアの帰還』
Zガンダム……〈カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
Gディフェンサー……〈カツ〉
メタス……〈ファ〉
ギャプラン……〈ヤザン〉
ガブスレイ……〈ジェリド〉
ハイザック……〈サラ〉
ハイザック……〈マウアー〉
ネモ、マラサイ多数



グリーンオアシスに残してきた幼なじみファ・ユイリイと再会したのもつかの間に、カミーユはマークIIのパイロットとしてジャブローに降下することになった。そのさなか、カミーユはジェリドの親友カクリコン機を撃破した。

戦いはエゥーゴの勝利だったが、ジャブローは核爆発してしまった。



アーガマに戻るためのシャトルを求めて地上を転々とするシャアとカミーユ。ロザミアのギャプラン、ブランのアッシマーが襲い掛かってきたが、7年の眠りから覚めたアムロ・レイの助けもありピンチをくぐりぬけてきた。

そしてカミーユはホンコンで、敵の強化人間フォウ・ムラサメと一時の恋におちた。しかしそれは新たな悲劇の始まりだった。

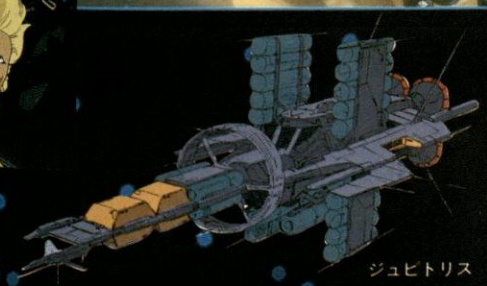
ドゴス・ギア

宇宙に戻ったカミーユは、復讐に燃えるジェリドとマウアー・ファラオのガブスレーによりピンチに陥った。そのとき、カミーユの設計によるゼータガンダムが駆け付ける。

あらたなMSを手にしたカミーユの前に幾人もの敵が立ち塞がる。メッサーラを駆るシロッコ。ティターンズの支配者ジャミトフ。戦いに生きがいを求めるヤザン、少女サラ……。月面都市フォン・ブラウンにおける戦いには結果的に勝利したものの、エゥーゴの道程は険しい。

エゥーゴのレコアはジュピトリスに潜入したおりシロッコにひかれ、ティターンズへと寝返ってしまう。またマウアーはジェリドを庇ってカミーユに倒されてしまうのだった。ティターンズは毒ガスによるコロニーの全滅までも計画しだし、カミーユの戦いは非情的な様相を見せるようになっていくのだった。

ラーディッシュ
(アイリッシュ)



ジュピトリス

Z GUNDAM DIORAMA DIGEST

第28話『ジュピトリス潜入』
Zガンダム……〈カミーユ〉
メタス……〈ファ〉
ゲルググ(シプリカ)……〈レコア〉
ネモ(分解)
メッサーラ……〈サラ〉
パラス・アテネ(但、工場内)

第29話『サイド2の危機』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈レコア〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
ネモ……〈カツ〉
ガブスレイ……〈ジェリド〉
ガブスレイ……〈マウアー〉
ネモ、ハイザック、マラサイ多数

第30話『ジェリド特攻』
Zガンダム……〈カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
メタス……〈レコア〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
ネモ……〈カツ〉
ガブスレイ……〈ジェリド〉
ガブスレイ……〈マウアー〉
ギャプラン……〈ヤザン〉
ネモ、ハイザック、マラサイ多数

第31話『ハーフムーン・ラブ』
Zガンダム……〈カミーユ〉
メタス……〈ファ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
ハンブラビ……〈サラ〉他2機
メッサーラ……〈サラ〉

第32話『謎のモビルスーツ』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ゲルググ……〈レコア〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
ガザC……〈ハマーン〉
リック・ディアス、ネモ、ハイザック、
ガルバルディβ、マラサイ、ガザC多数

第33話『アクシズからの使者』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈レコア〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
ハンブラビ……〈ダンケル〉
ハンブラビ……〈ラムサス〉
ガザC、リック・ディアス、ネモ、GMII、
ガルバルディβ多数

第34話『宇宙の呼ぶ声』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈レコア〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
ハンブラビ……〈ダンケル〉
ハンブラビ……〈ラムサス〉
ネモ、マラサイ(含ダミー)多数

第35話『キリマンジェロの嵐』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ディジェ……〈アムロ〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
ハンブラビ……〈ダンケル〉
ハンブラビ……〈ラムサス〉
サイコガンダム……〈フォウ〉
バーザム、ネモ多数

第36話『永遠のフォウ』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ディジェ……〈アムロ〉
サイコガンダム……〈フォウ〉
バイアラン……〈ジェリド〉
ネモ多数

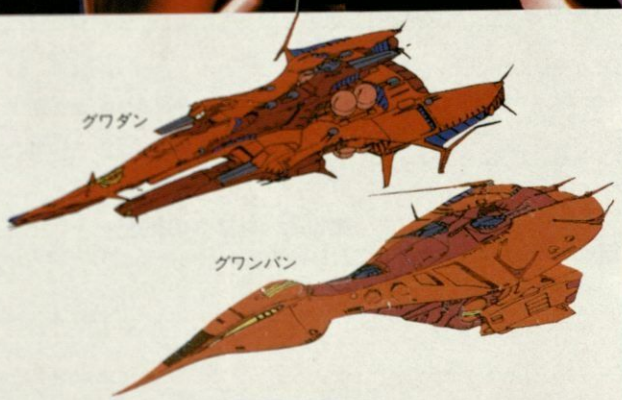
第37話『ダカールの日』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ディジェ……〈アムロ〉
バイアラン……〈ジェリド〉
アッシマー……〈アジス〉他2機
ネモ多数

第38話『レコアの気配』
Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ディジェ……〈アムロ〉
メタス……〈ファ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈トリッパー〉
バイアラン……〈ジェリド〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
ハンブラビ……〈ダンケル〉
ハンブラビ……〈ラムサス〉
ネモ、バーザム多数

第39話『湖畔』
100式……〈シャア〉
かくれハイザック……〈カラ〉
かくれハイザック……〈ソラマ〉
ガザC多数

ヤザンの乗るハンブラビは執ようにアーガマに迫った。その攻撃を受けカミーユとレコアがピンチの時、大量のMSがゼCが現れた。それは旧ジオン軍の残党が住む小惑星アクシズの部隊だった。エゥーゴはアクシズと手を結ぶべく、戦艦グワダンで会見した。しかし僅か9歳のミネバ王女が、謎の女ハマーン・カーンによって誤った教育をされていることに怒ったシャアによって会見は決裂してしまった。

キリマンジャロのティターンズ基地をたたくためシャアとカミーユは再び地球に降下した。そこでカミーユはフォウと再会した。しかし彼女は精神をコントロールされた人形と化していた。正気を取り戻したとき、カミーユを狙ったジェリドのバイアランが、彼女の命を断ってしまった。



悲しみに堪えるカミーユは、シャアやアムロ等と、アフリカのダカールに赴いた。ここの連邦会議場を乗っ取り、全世界にティターンズの陰謀を放送しようというのだ。ティターンズのアジスの助けもあって、作戦は成功した。

宇宙に帰ったカミーユの前に、彼の妹と名乗る少女が現れた。しかし彼女はそうおもいこまされたロザミアだったのだ。そのことを知ったカミーユは強化人間などを作り出し、人の心を弄ぶティターンズを心底憎んだ。しかしやがてカミーユはロザミアの乗るサイコガンダムマークIIと戦う運命にあった。一方ティターンズは一瞬にコロニーを焼き尽くすコロニーレーザーを完成させていた。

ロンバルディア

出ない、出ないといわれながら第37話で、ちらっと出たセイラさん。どうせなら、M．Sにでも乗って戦ってほしかった。まさか、「ＺＺ」には出ないでしょうね？

第40話『グリプス始動』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
メッサーラ……〈レコア〉
パラス・アテネ……〈シロッコ〉
バーザム……〈ハミル〉
バーザム、ガザC（但、滞空中）多数

第41話『目覚め』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
メタス……〈ファ・ロザミア〉
ネモ……〈ロザミア〉
メッサーラ……〈レコア〉
リック・ディアス、ハイザック多数

第42話『さよならロザミィ』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
メタス……〈ファ〉
ネモ……〈カツ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
バウンド・ドック……〈ロザミア〉
バウンド・ドック（プロトタイプ）……〈ゲーツ・ローレン〉
ネモ、ハイザック、ガルバルディβ、マラサイ、バーザム多数

第43話『ハマーンの嘲笑』

Zガンダム……〈カミーユ〉
メタス……〈ファ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
ネモ……〈カツ〉
キュベレイ……〈ハマーン〉
ネモ、ハイザック、マラサイ、バーザム、ガザC多数

第44話『ゼダンの門』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈カツ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
バイアラン……〈ジェリド〉
ボリノーク・サマーン……〈サラ〉
ガザC……〈ハマーン〉
ガザC、ハイザック多数

第45話『天から来るもの』

Zガンダム……〈カミーユ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈アポリー〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
Gディフェンサー……〈カツ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈ファ〉
パラス・アテネ……〈レコア〉
ボリノーク・サマーン……〈サラ〉
バウンド・ドック……〈ロザミア〉（但、滞空のみ）
バウンド・ドック……〈ゲーツ〉（但、滞空のみ）
バイアラン……〈ジェリド〉
ネモ、GMII、ハイザック、マラサイ、バーザム、ガルバルディβ、ガザC多数

第46話『シロッコ立つ』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
メタス……〈エマ〉
Gディフェンサー……〈カツ〉
ジ・オ……〈シロッコ〉
パラス・アテネ……〈レコア〉
ボリノーク・サマーン……〈サラ〉
キュベレイ……〈ハマーン〉
リック・ディアス、ハイザック、バーザム、ガザC多数

第47話『宇宙の渦』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
Gディフェンサー……〈カツ〉
メタス……〈ファ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
キュベレイ……〈ハマーン〉
ネモ、GMII、ガザC多数

第48話『ロザミアの中で』

Zガンダム……〈カミーユ〉
パラスアテネ……〈レコア〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
バウンド・ドック……〈ゲーツ〉
サイコガンダムMKII……〈ロザミア〉
バイアラン多数

Z GUNDAM DIORAMA DIGEST

第49話『生命散って』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈ファ〉
Gディフェンサー……〈カツ〉
ガンダムMKII……〈エマ〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
ハンブラビ……〈ヤザン〉
ハンブラビ……〈ダンケル〉
ハンブラビ……〈ラムサス〉
パラス・アテネ……〈レコア〉
ジ・オ……〈シロッコ〉
バウンド・ドック……〈ジェリド〉
バウンド・ドック……〈ゲーツ〉
キュベレイ……〈ハマーン〉
ネモ、ハイザック、マラサイ、バーザム、ガザC多数

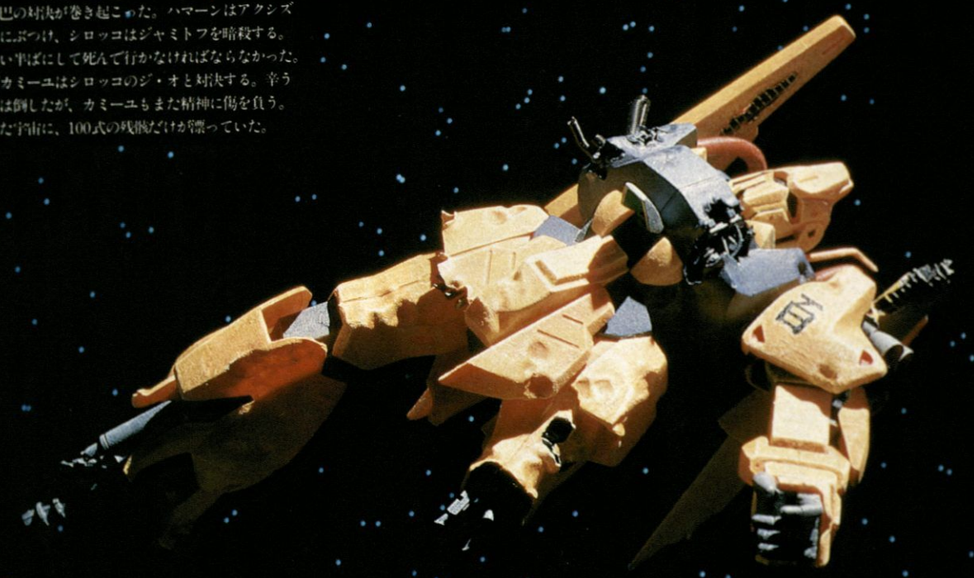
第50話『宇宙を駆ける』

Zガンダム……〈カミーユ〉
100式……〈シャア〉
メタス……〈ファ〉
リック・ディアス……〈ポッチ〉
ガンダムMKII(破壊された状態)
ジ・オ……〈シロッコ〉
キュベレイ……〈ハマーン〉
ネモ、ハイザック、マラサイ、バーザム、ガザC多数

コロニーレーザーを巡って、エゥーゴ・アクシズ・ティターンズの三つ巴の対決が巻き起こった。ハマーンはアクシズをゼダンの門にぶつけ、シロッコはジャミトフを暗殺する。様々な人が思い半ばにして死んで行かなければならなかった。

最終決戦でカミーユはシロッコのジ・オと対決する。辛うじてシロッコは倒したが、カミーユもまた精神に傷を負う。

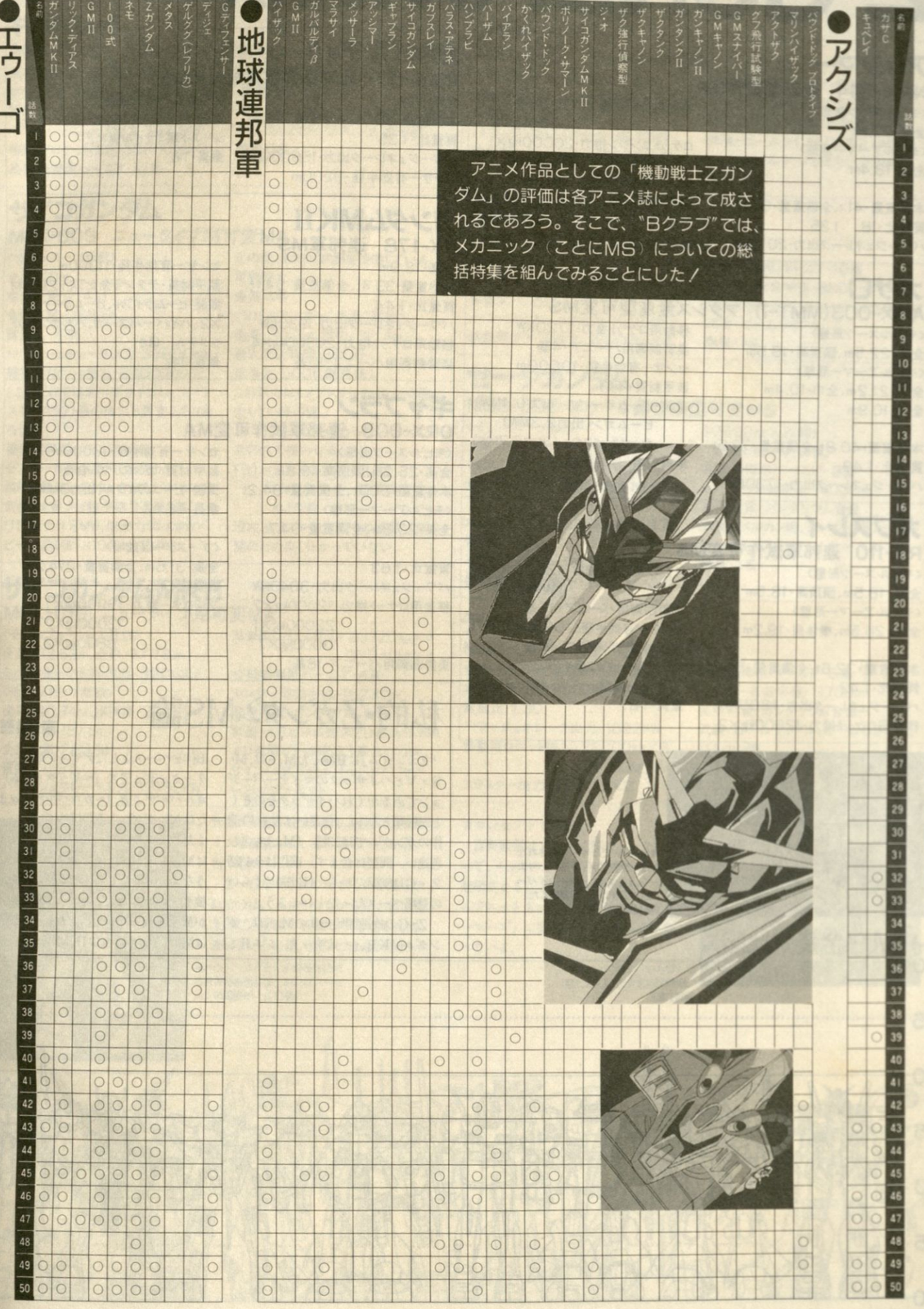
総てが終わった宇宙に、100式の残骸だけが漂っていた。



Z GUNDAM
Fin

Z GUNDAM M.S登場スケジュール 完全版

アニメ作品としての「機動戦士Zガンダム」の評価は各アニメ誌によって成されるであろう。そこで、"Bクラブ"では、メカニック（ことにMS）についての総括特集を組んでみることにした！



Z GUNDAM MECHANICAL DETA

アッシマー
NRX-044　連邦軍試作MA

〈モビルスーツ形態〉
全高・23.1m
〈モビルアーマー形態〉
全長・18.4m

本体重量・41.t、全備重量・63.8t
質量比・18.　1.35
パワージェネレータ出力・2010KW
移動用ロケット推力・17300kg×2
16800kg×2
ロケットエンジン推力・26000kg×1
(MA時のみ)
センサー有効半径・10200m
装甲材質・チタン合金セラミック複合材
武装・ビームライフル(出力2.6MW)
乗員・1名

ガザC
AMX-003(MMT-1)　アクシズ量産型可変MS

〈モビルスーツ形態〉
全高・22.5m、頭頂高・18.5m
〈モビルアーマー形態〉
全長・21.2m、全巾・10.4m
全高・10.9m

本体重量・40.8t、全備重量・72.5t
質量比・1.49
パワージェネレータ出力・1720KW
移動用ロケット推力・1720KW
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・10600m
装甲材質・不明
武装・ビームサーベル(出力0.4MW)
ビームガン(出力2.3MW)
ナックルバスター(出力6.7MW)
乗員・1名

ガブスレイ
RX-110　連邦軍試作可変MS

〈モビルスーツ形態〉
全高・18.5m、頭頂高・18.5m
〈モビルアーマー形態〉
全長・26.5m、機体長・19.2m

本体重量・32.6t、全備重量・56.2t
質量比・1.42
パワージェネレータ出力・1800KW
移動用ロケット推力・12600kg×2
ロケットエンジン推力・12600kg×22
(MA時のみ)
姿勢制御用バーニア・16基
センサー有効半径・10900m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・フェーダインライフル、
ビームサーベル、メガビーム砲
重員・1名、

ガルバルディβ
RMS-117　地球連邦軍局地戦用MS

全高・19m
本体重量・36.3t、全備重量・56.9t
質量比・1.35
パワージェネレータ出力・15800kg×4
センサー有効半径・9200m
装甲装質・チタン合金
武装・ビームライフル、ビームサーベル、
シールド裏ミサイル弾×2
乗員・1名

ガンダムMKII
RX-178　連邦軍MS

全高・18.9m
本体重量・33.4t、全備重量・54.1t
質量比・1.44
パワージェネレータ出力・1930KW
移動用ロケット推力・20300kg×4
姿勢制御用バーニア・10基
センサー有効半径・11300m
装甲材質・チタン合金セラミック複合材
武装・ビームライフル、ビームサーベル
×2、ハイパーバズーカ、バルカンポッド
システム　ほか
乗員・1名

ギャプラン
ORX-005　連邦軍試作可変MA

〈モビルスーツ形態〉
全高・25.2m、頭頂高・19.8m
本体重量・50.7t、全備重量・94.2t
〈モビルアーマー形態〉
全長・20.3m、全備重量・94.7t

質量比・1.63
パワージェネレータ出力・3040KW
移動用ロケット推力・12000kg×7
22000kg×1
11000kg×7
姿勢制御用バーニア・18基
センサー有効半径・13000m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル(出力3MW)
乗員・1名

〈ブースター装着時〉
全長・31.6m、全備重量・274.2t
質量比・3.53
ブースター推力・19000kg×1
12000kg×2
8800kg×2

私的・Zガンダム MS論

南 信寿

「Zガンダム」に登場したM.Sは、M・S・Vとハイザックのマイナーバージョンであるかくれハイザックをのぞくと26種類となる。(色違いは含まず)前作のガンダムでは23種。(M.Aも含む色違い、同型は含まず)前作は全43話Z・Gは50話だから、ほぼ同じくらいの登場ペースだったといえよう。

Z・Gの放送開始当初のM.Sは、ガンダムMKII、ハイザック、ジムIIと旧作をベースとしたデザインだった。リック・ディアス(=リック・ドム)ガルバルディβ(=ガルバルディαまたはゲルググ)もその例外ではない。また、モデラーに人気の高いマラサイはMSVのMS-06Rを発展させたようなデザインだし、ネモもジムIIの重装型という印象だ。唯一、100式だけが異彩を放っていた。しかし、100式はM.SというよりはH.Mに近い。(永野護氏が描いたガンダムMKIIのデザイン案を基本にしているそうだから、当り前か?)

Z・Gならではのデザインが確立されたのは、メッサーラからだと私は思うのだ。変形するM.S(もしくはM.A)というのは、前作にはなかったメカコンセプトである。

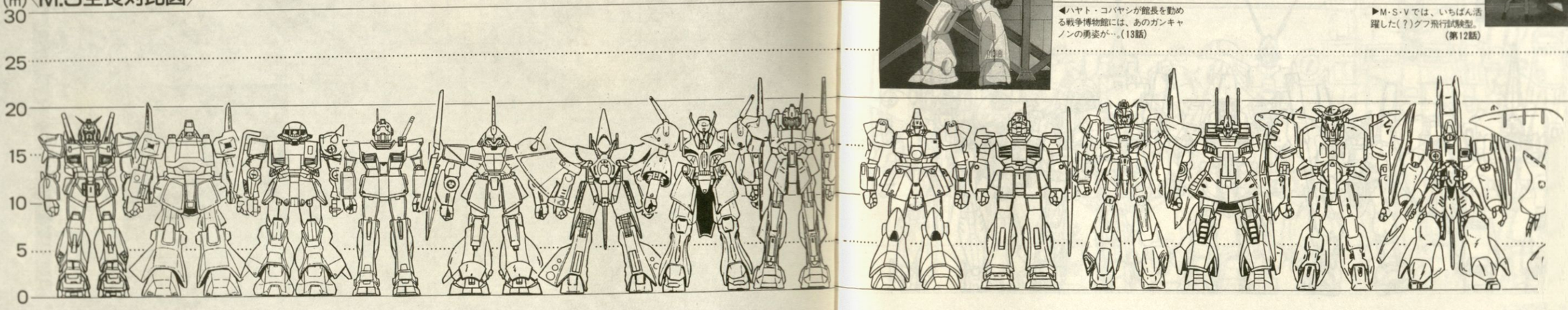
富野監督はアニメ誌等のインタビューで、メッサーラのような変形M.Sを登場させることになった理由を、逆輸入アニメともいえる「トランス・フォーマーズ」に影響を受けたからだと語っている。

◀M・S・Vではキット化されなかったコアファイター・バリエーションのスーパーセイバー(左)やTINコッドも登場した。(第12話)

◀ハヤト・コバヤシが館長を勤める戦争博物館には、あのガンキャノンの勇姿が…。(13話)

▶M・S・Vでは、いちばん活躍した(?)グフ飛行試験型。(第12話)

〈M.S全長対比図〉



キュベレイ
AMX-004　アクシズ試作型MS

全高・18.9m、頭頂高・18.4m
本体重量・35.2t、全備重量・57.2t
質量比・1.41
パワージェネレータ出力・1820KW
移動用ロケット推力・30800kg×2
姿勢制御用バーニア・12基
センサー有効半径・10900m
装甲材質・不明
武装・ファンネル(ビーム出力・1.3MW)
バルカンファランクス、メガ粒子砲
乗員・1名

サイコガンダム
MRX-009　ニュータイプ用可変MA

〈モビルスーツ形態〉
全高・40m
本体重量・214.1t
全備重量・388.6t
質量比・不明
パワージェネレータ出力・33600KW
移動用ロケット推力・84000kg×2
(これだけでは飛べずサイコミュ、ミノフスキークラフト等の推力も要するのであろう)
姿勢制御用バーニア・6基
センサー有効半径・10200m
装甲材質・ガンダリウム合金など(詳細不明)
武装・拡散メガ粒子砲3連装1基
(1門出力4.8MW、総出力14.4MW)
ビーム砲(指)×10(出力2MW)
その他、未知の武器を装備している可能性大。
乗員・1名
〈モビルアーマー(浮遊)形態〉
全高・30.2m、翼巾・32.4m
最大滞空時間・320分
総浮力・500t(概算値)
この浮力はミノフスキー粒子が周囲に全くない時の値。
ミノフスキー粒子のある時の浮力には次の式で表わせる。
F(t)=500×e×P[−P/K]
Pはミノフスキー粒子の密度
Kは定数
現在、ミノスキークラフトの原理は非公開のため良く分かっていない。

サイコガンダムMKII
MRX-010　ニュータイプ用可変MA

〈モビルフォートレス形態〉
全高・33.53m、全巾・31.78m
ミノフスキークラフト浮力・320t以上
〈モビルスーツ形態〉
全高・40.74m、頭頂高・39.98m
本体重量・187.8t
全備重量・283.9t
質量比・1.37
パワージェネレータ出力・19760KW
移動用ロケット推力・23720kg×4
37340kg×4
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・16230m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・メガビーム砲×20基(出力6.3MW)
メガ拡散ビーム砲×3基(出力10.7MW)
サイコミュ式ビームソード(出力1.7MW)
レフレクタービット

ジO(ジ・オ)
PMX-003　ティターンズMS

全高・28.4m、頭頂高・24.8m
本体重量・57.3t、全備重量・86.3t
質量比・1.36
パワージェネレータ出力・1840KW
移動用ロケット推力・38200kg×1
16200kg×6
姿勢制御用バーニア・50基
センサー有効半径・11300m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル(出力2.6MW)
ビームソード(出力0.39MW)
乗員・1名

GMII
RMS-179　連邦軍汎用MS

全高・18.1m
本体重量・40.5t、全備重量・58.7t
質量比・1.29
パワージェネレータ出力・1518KW
移動用ロケット推力・15500kg×4
姿勢制御用バーニア・10基
センサー有効半径・8800m
装甲材質・チタン合金セラミック複合材
武装・ビームライフル
乗員・1名

ゼータガンダム
MSZ-006　エウーゴ側攻撃型可変MS

〈モビルスーツ形態〉
全高・19.85m
〈ウエイブライダー形態〉
全長・24.32m、翼巾・18.61m

本体重量・28.7t、全備重量・62.3t
質量比・1.7
パワージェネレータ出力・2020KW
移動用ロケット推力・12200kg×5(腰)
10600kg×2(脚)
7600kg×4(脚横)
姿勢制御用バーニア・8基
センサー有効半径・14000m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・バルカン砲、グレネードランチャー、
ビームライフル、ビームサーベル
乗員・1名

ディジェ
MSK-008　カラバ試作型MS

全高・23.0m、頭頂高・18.4m
本体重量・33.9m、全備重量・51.8t
質量比・1.30
パワージェネレータ出力・1892KW
移動用ロケット推力・28000kg×2
18000kg×1
スラスター推力・7900kg×2
姿勢制御用バーニア・6基
センサー有効半径・11700m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル、ビームなぎなた、
バルカン砲
乗員・1名

ネモ
MSA-003　エウーゴ側迎撃型MS

全高・19.5m(アンテナ部含む)
頭頂高・18.5m
本体重量・36.2t、全備重量・55.6t
質量比・1.32
パワージェネレータ出力・1620KW
移動用ロケット推力・18200kg×2(背部)
13800kg×2(脚部)
姿勢制御用バーニア・12基
センサー有効半径・10020m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル(出力1.9MW)
ビームサーベル
乗員・1名

バーザム
RMS-154　連邦軍量産型MS

全高・24.2m、頭頂高・19.4m
本体重量・40.1t、全備重量・62.3t
質量比・1.35
パワージェネレータ出力・1670KW
移動用ロケット推力・40200kg×2
姿勢制御用バーニア・14基
センサー有効半径・9870m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル、ビームサーベル、
バルカンポッドシステム
乗員・1名

バイアラン
RX-160　ティターズ側試作型MS

全高・23.1m、頭頂高・18.6m
本体重量・34.2t、全備重量・54.7t
質量比・1.33
パワージェネレータ出力・1760KW
移動用ロケット推力・28000kg×1
18000kg×2
飛行用ロケット推力・11000kg×2
姿勢制御用バーニア・13基
センサー有効半径・9890m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・メカ粒子砲×2(出力4.7MW)
ビームサーベル
乗員・1名

ハイザック
RMS-106　連邦軍MS

全高・18m
本体重量・38.7t、全備重量・59.6t
質量比・1.33
パワージェネレータ出力・1428KW
移動用ロケット推力・16200kg×4
姿勢制御用バーニア・10基
センサー有効半径・8900m
装甲材質・チタン合金セラミック複合材
武装・マシンカン、ビームサーベル、
ヒードホーク、ミサイルポッドほか
乗員・1名

◀Z・Gでは、100式、Zガンダム、そしてハイザックがメガバズーカランチャーを使用した。(第27話)

バウンド・ドック
NRX-005　ティターンズ可変MA

〈モビルスーツ形態〉
全高・29.7m、頭頂高・27.3m
〈モビルアーマー形態〉
全長・27.2m、全巾・15.2m
飛行時全高・13.0m
着陸時全高・19.3m
本体重量・82.7t、全備重量・129.4t
質量比・1.33
パワージェネレータ出力・2260KW
移動用ロケット推力・48600kg×3
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・9840m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル(出力2.1MW)
メガ拡散粒子砲(出力16.4MW)
乗員・1名

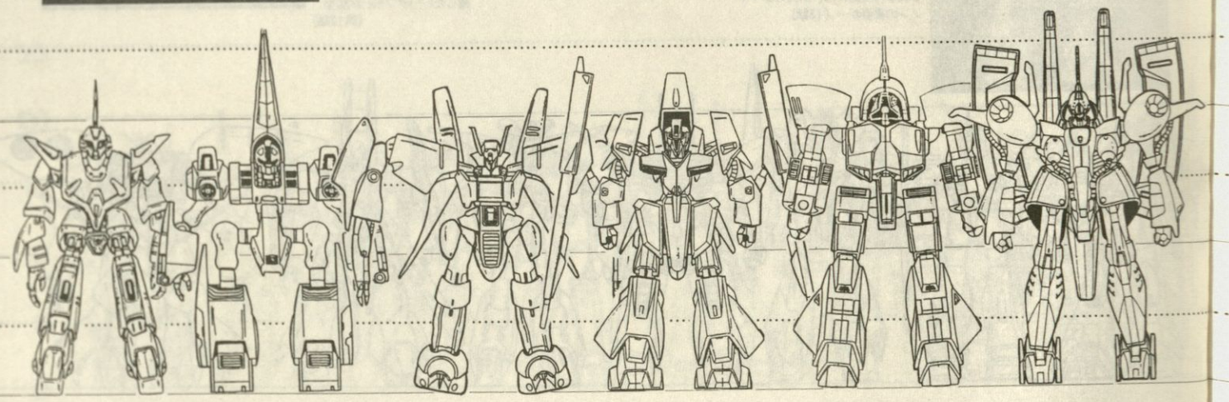
パラス・アテネ
PMX-001　ティターンズ超重攻撃型MS

全高・27.4m、頭頂高・21.6m
本体重量・65t、全備重量・80t
質量比・1.40(フルアーマー時・91.5t)
パワージェネレータ出力・1790KW
移動用ロケット推力・38500kg×1
姿勢制御用バーニア・29500kg×2
センサー有効半径・10100m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・二連ビームガン、メガビーム砲
×2、拡散ビーム砲×4、大型ミサイル
×8、ミニミサイル×8
乗員・1名

ハンブラビ
RX-139　連邦軍試型可変MS

〈モビルスーツ形態〉
全高・19.9m、頭頂高・19.9m
〈モビルアーマー形態〉
全長・17.9m、全巾・15.9m
本体重量・34.6t、全備重量・56.9t
質量比・1.55
パワージェネレータ出力・1540KW
移動用ロケット推力・29900kg×2
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・10020m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル2門(出力2.6MW)
フェーダインライフル、ウミヘビ
乗員・1名

アニメ作品としての「トランスフォーマーズ」は、日本のロボットアニメと比べると質は低い方だろう。しかし"変形"ということでは、Zガンダムを含めてZの可変M.Sより、うまく生かされているのだ。どんなにメカデザインや変形ギミックがすぐれていても、それが作品の中でうまく表現されなくては無意味なものに終わってしまう。設定デザインがしっかりしているガブスレイより、ハンブラビに人気が集まるのは、変形が画面でうまく生かされているためだろう。テレビ画面せましと活躍してくれなくては、プラモやH・C・Mを買おうという気にはなれないのだ。



100式
MSN-00100　エウーゴ側攻撃型MS

全高・19.2m、頭頂高・18.5m
本体重量・31.5t、全備重量・54.5t
質量比・1.44
パワージェネレータ出力・1850KW
移動用ロケット推力・18600kg×4
姿勢制御用バーニア・12基
センサー有効半径・11200m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル(出力2.8MW)
ビームサーベル(出力0.4MW)
クレイバズーカ
乗員・1名

ボリノーク・サマーン
PMX-002　ティターンズMS

全高・19.9m、頭頂高・19.9m
本体重量・31.6t、全備重量・56.2t
質量比・1.46
パワージェネレータ出力・1720KW
移動用ロケット推力・20040kg×3
姿勢制御用バーニア・18基
センサー有効半径・11040m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームサーベル(出力0.42KW)
&ビームトマホーク(出力0.53KW)
炸裂弾ランチャー
乗員・1名

マラサイ
RMS-108　連邦軍側攻撃型MS

全高・20.5m、頭頂高・17.5m
本体重量・31.1t、全備重量・59.4t
質量比・1.48
パワージェネレータ出力・1790KW
移動用ロケット推力・12000kg×3
19300kg×2
姿勢制御用バーニア・8基
センサー有効半径・10900m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル(出力2.2MW)
ビームサーベル(出力0.4MW)
乗員・1名

ZのM.Sは、前作と比べると設定上の大きさがバラバラであったようだ。まあ、サイコガンダムのような成功例もあるが、これにしても、もっとがんじょうな変形が楽しめる(1/300でもよいからH・C・Mで出してほしかった)ものか、あるいは1/144(高さにして30cm弱なのだ)スケールで出すべきだったと思う。私としては、プラモの値段があまり高くなるとこまるので、極端に大きさの違うM.Sは出すべきではないと思うのだが……。

また、ボックスアートを変更しただけだったZ・G版MSVも、キットにならなかったM.S(ガンタンクIIやアクトザク)を出すべきだったと思う。

まあ、とにかくテレビでM.Sが活躍しなくては(人間ドラマだけでロボットアニメは成立するものか!)プラモを作る気にならない。「ZZ」ではそうなるように期待しています!

なんだかバンダイさんに対する文句ばかりになってしまった。こりゃあ、この原稿、ボツだろうな。

メタス
MSA-005　エウーゴ側攻撃型可変MS

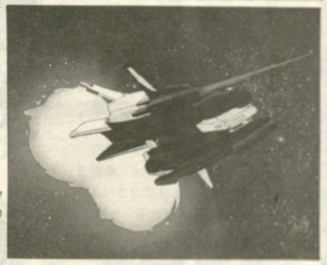
〈モビルスーツ形態〉
全高・26.0m、頭頂高・18.1m
〈モビルアーマー形態〉
全長・21.8m、全高・6.2m
本体重量・27.8t、全備重量・52.4t
質量比・1.45
パワージェネレータ出力・1640KW
移動用ロケット推力・18600kg×3
10600kg×2
姿勢制御用バーニア・12基
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル、ビームサーベル
乗員・1名

メッサーラ
PMX-000　パプテマス・シロッコ専用可変MA

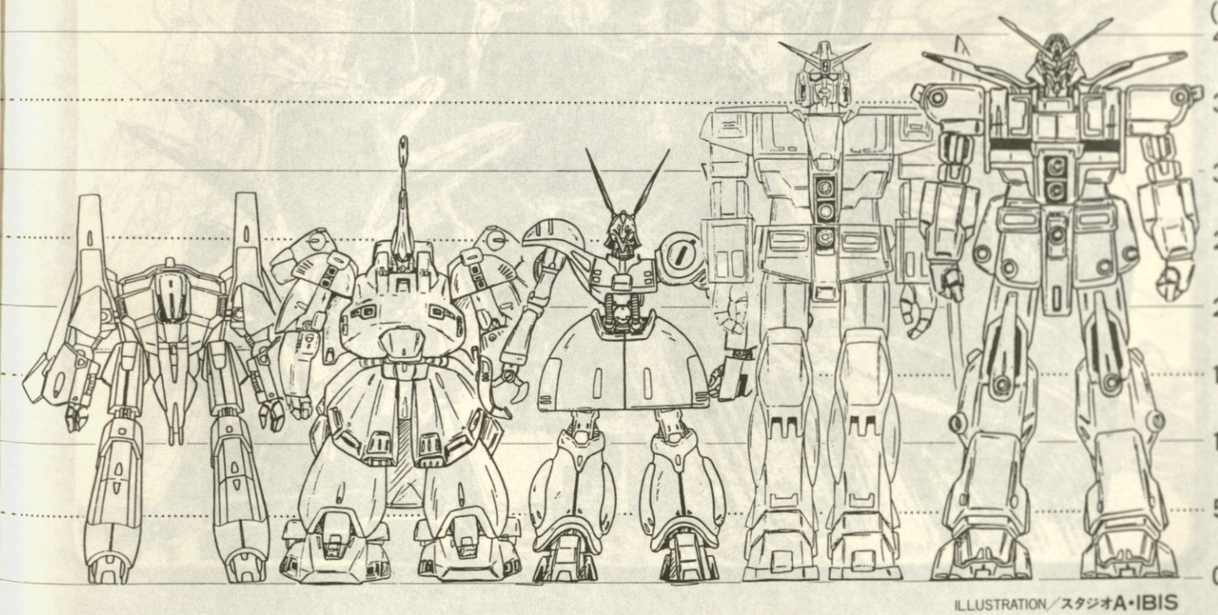
〈モビルスーツ形態〉
全高・30.3m、頭頂高・23m
〈モビルアーマー形態〉
全高・不明、全巾・不明
本体重量・37.3t、全備重量・89.1t
質量比・1.97
パワージェネレータ出力・4900KW
移動用ロケット推力・16000kg×6
姿勢制御用バーニア・8基
センサー有効半径・11300m
装甲材質・不明
武装・メガ粒子砲×2、ミサイルポッド
グレーネードランチャー、ビームサーベル(出力0.5MW)

リック・ディアス
RMS-099　エウーゴ側攻撃MS

全高・18m
本体重量・32.2t、全備重量・54.7t
質量比・1.43
パワージェネレータ出力・1833KW
移動用ロケット推力・37400kg×2
センサー有効半径・11500m
装甲材質・ガンダリウム・ガンマ
武装・クレイバズーカ、ビームピストル×2
ビームサーベル、バルカンファランクスほか
乗員・1名



▶前作のGアーマーに匹敵するGディフェンサー。ガンダムMKII用の強化メカであるが、画面での活躍はGメカに遠く及ばなかった。(第25話より)



ILLUSTRATION／スタジオA・IBIS

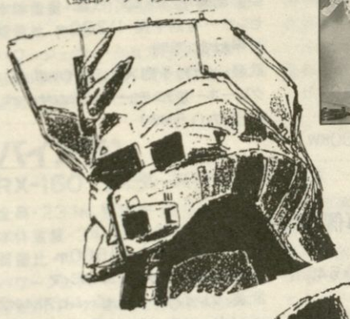
機動戦士ガンダムZZ
MOBILE SUIT DESIGN

ZZ GUNDAM

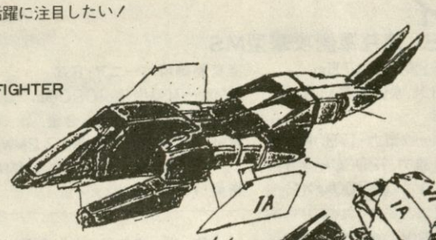
DESIGN/小林 誠
MAKOTO KOBAYASHI

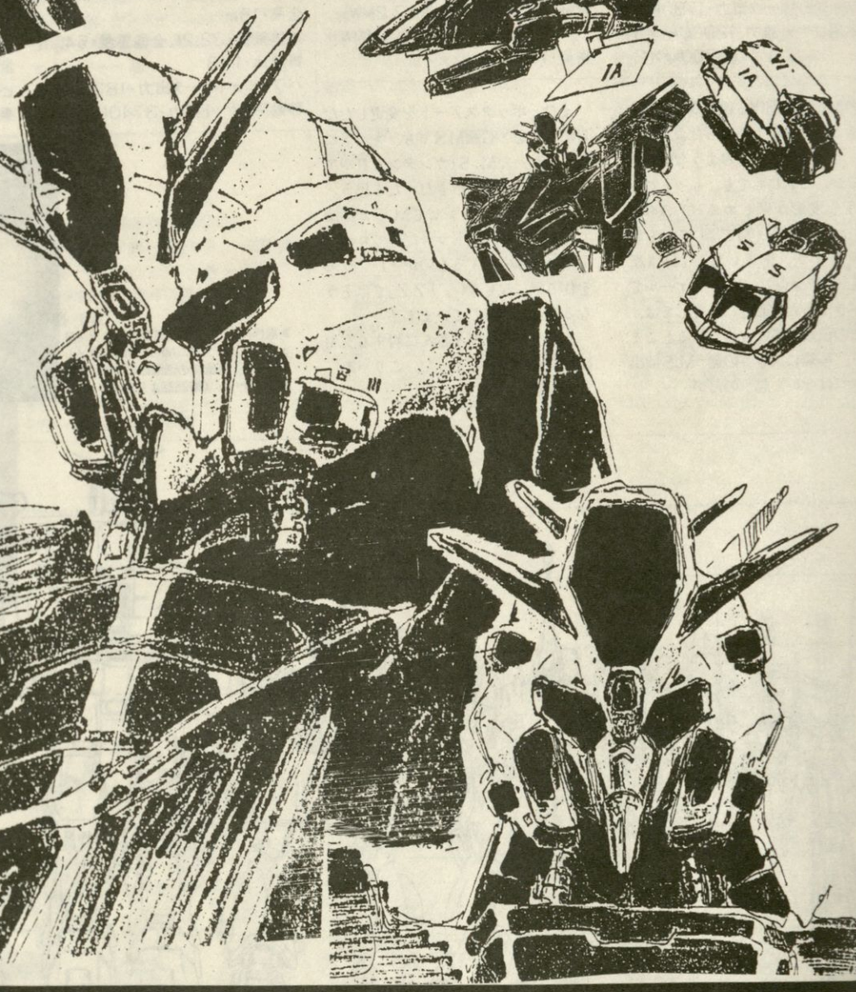
'86年1月に入り、「機動戦士ガンダムZZ」のメカニカルデザインは、永野護氏に代って、主役メカのZZを小林誠氏がそしてネオ・ジオンのM.Sを、出渕裕（本誌で〝オーラ・ファンタズム〟を執筆）と伸童舎が担当することに決定した。小林誠氏がメカデザイナーとして「Zガンダム」に参加したことは第3号で伝えた通りだが、モデラーとしての実力も「ハイパー・ウエポン」（モデルアート社）等で有名である。遂にモデラーからタイトルにその名をクレジットされた人材が出現したということは、'86年の新春を飾るにふさわしい模型界の大ニュースといえよう。今後の小林氏のメカデザイナーとしての活躍に注目したい！

■第3稿
（頭部アップ修正稿）



CORE FIGHTER

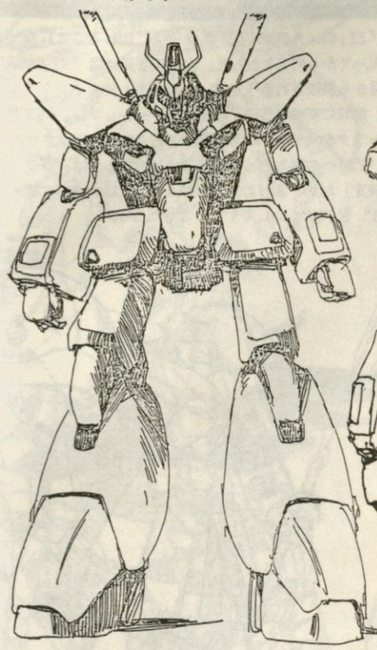




このデザインの日付けは、1月17日。頭部の修正稿である。決定稿デザインがまとまるのは、2月になってからとなるだろう。次号では、小林誠氏の自作による完全変型の〝ZZガンダム〟を見てもらえるだろう。

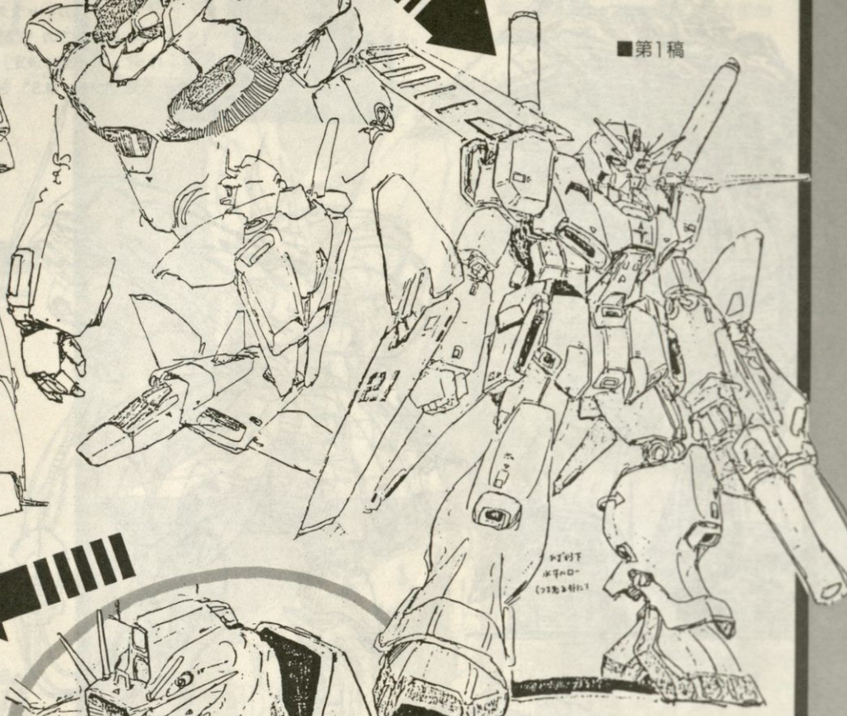
ZZ MECHA DESIGN

■アイデア・スケッチ



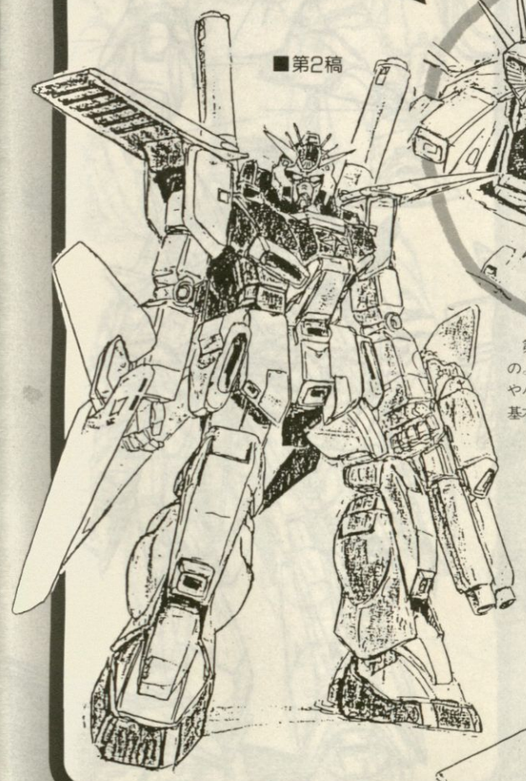
11月中旬の「ZZ」デザイン会議で提出された小林誠氏のガンダム案。合体メカの方針は決定していなかったので決定稿とは、かなり違った印象である。飛行メカはバック・アップ・ファイターと称し、背中にドッキングして飛行可能となる。肩からつき出されているのは大型ビームサーベルだ。

■第1稿

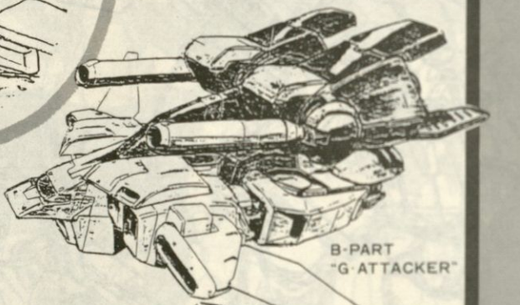


頭部中央にウルトラメガビーム砲を装備。永野案にかわる「ZZ」のデザインとしてもっとも有力視された。（デザイン完成日時'85.1.6）

■第2稿

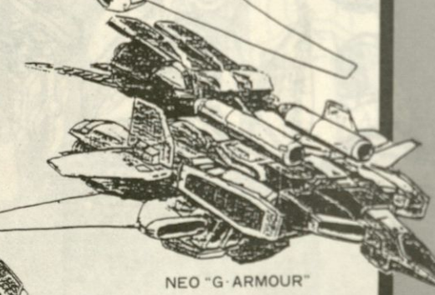


第1稿をクリーンナップしたもの。AメカとBメカの合体でM.Sやパワーアップメカになるという基本は同じ。（'85.1.9）

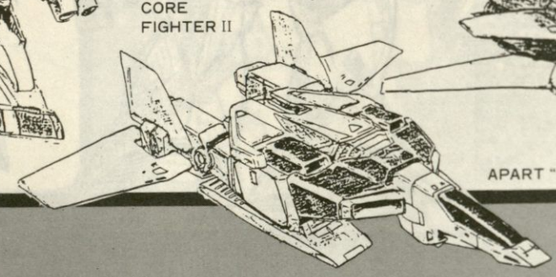


B-PART
"G-ATTACKER"

CORE
FIGHTER II



NEO "G-ARMOUR"

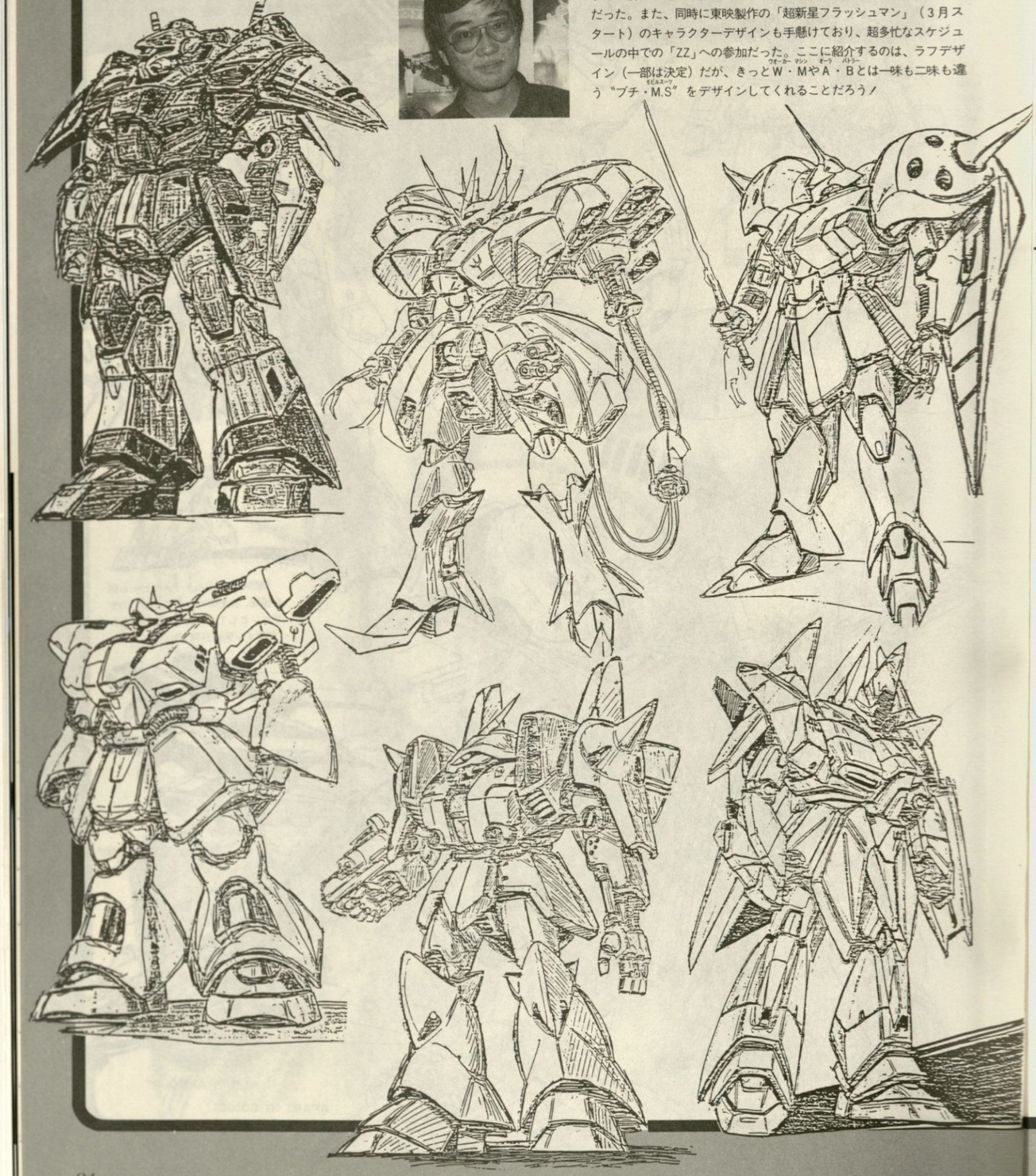


APART "G-SONIC"

NEO ZION MOBILE SUIT

DESIGN/出渕 裕
YUTAKA IZUBUCHI

出渕裕氏が「ZZ」のメカデザイン・スタッフに加わることになったのは、'86年に入ってからのことだった。出渕氏は元々は「ZZ」が決定する以前に3月から放映される予定だった新企画のデザインスタッフだった。また、同時に東映製作の「超新星フラッシュマン」（3月スタート）のキャラクターデザインも手懸けており、超多忙なスケジュールの中での「ZZ」への参加だった。ここに紹介するのは、ラフデザイン（一部は決定）だが、きっとW・MやA・Bとは一味も二味も違う〝ブチ・M.S〟をデザインしてくれることだろう！

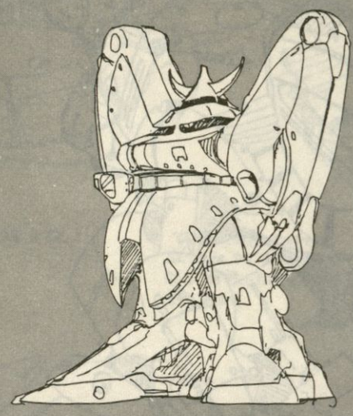


ZZ MECHA DESIGN

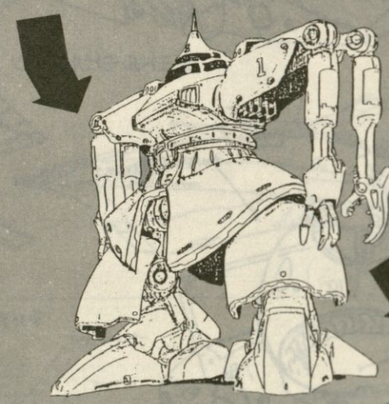
「機動戦士ガンダムZZ」のメカニカル・デザインは当初、永野護氏によってすべて行なわれることになっていたが、突然の永野氏の降板により、小林誠、出渕裕、伸童舎の共同作業によることとなった。伸童舎は、本誌の〝フィーチャーテクノロジー〟を構成している企画・編集プロダクションで、Z・Gを担当した藤田一己はここに所属しているデザイナーである。「ZZ」では、藤田氏のほかに岡本英郎、明貴美加の両氏もデザイナーとして参加する。また、永野氏のデザインもいくつかは、採用される予定である。

ゲモンのゲゼ

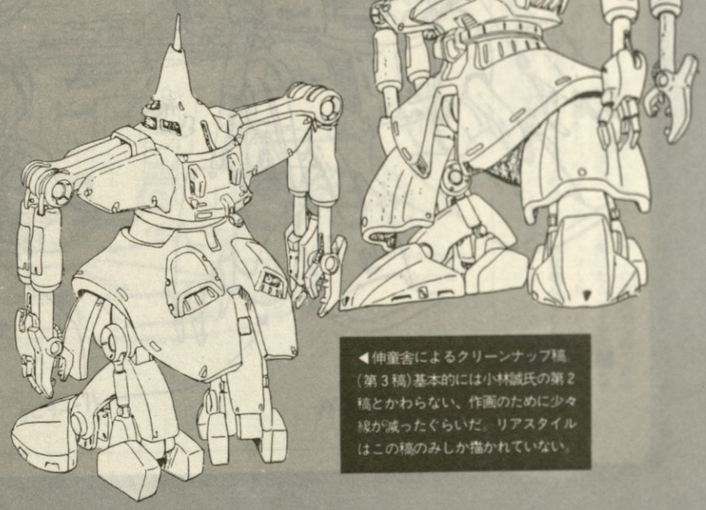
「ZZ」のメカニカルデザイン・ワークが、どのようにして行なわれるかを示している実例のひとつが、このゲモンMS〝ゲゼ〟であろう。ゲゼは、シャングリラのジャンク屋であるゲモンが寄せ集めのパーツで作ったMSで、新型MSのガルスを失ったマシュマー・セロが急場をしのぐため、ゲモンを雇う。第5話に登場する。



◀永野護氏による第1稿　まるで、ゾックかゴックを想わせるような重量感あふれるフォルムだ。ヤラレメカといい従来の永野氏のデザインとは一味違ったものを感じさせる。



◀小林誠氏による第2稿　永野氏の基本デザインをもとに修正されたもの。シルエットは変わっていないがアームの付け位置（肩）や太腿部のカバー等が変更された。

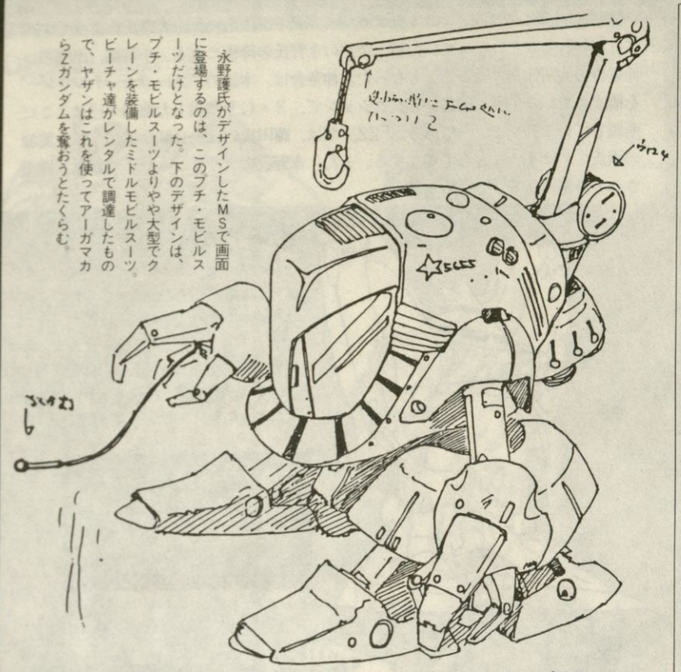


◀伸童舎によるクリーンナップ稿（第3稿）基本的には小林誠氏の第2稿とかわらない。作画のために少々線が減ったぐらいだ。リアスタイルはこの稿のみしか描かれていない。

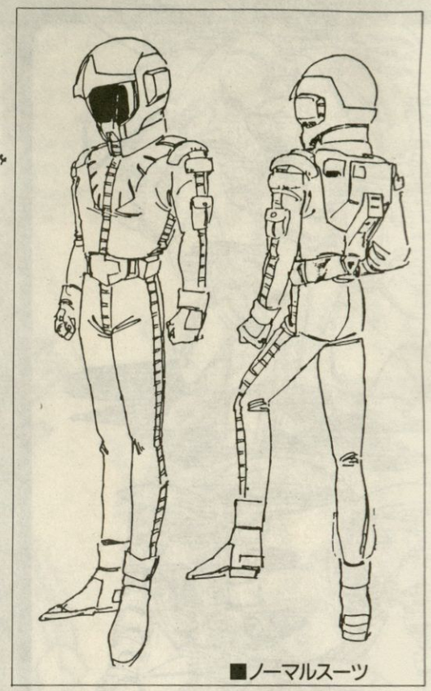
MECHANIC

DESIGN／永野 護
MAMORU NAGANO

永野護氏がデザインしたMSで画面に登場するのは、このフチ・モビルスーツだけとなった。下のデザインは、フチ・モビルスーツよりやや大型でクレーンを装備したミドルモビルスーツ。ビーチャ達がレンタルで調達したもので、ヤザンはこれを使ってアーガマからZガンダムを奪おうとたくらむ。

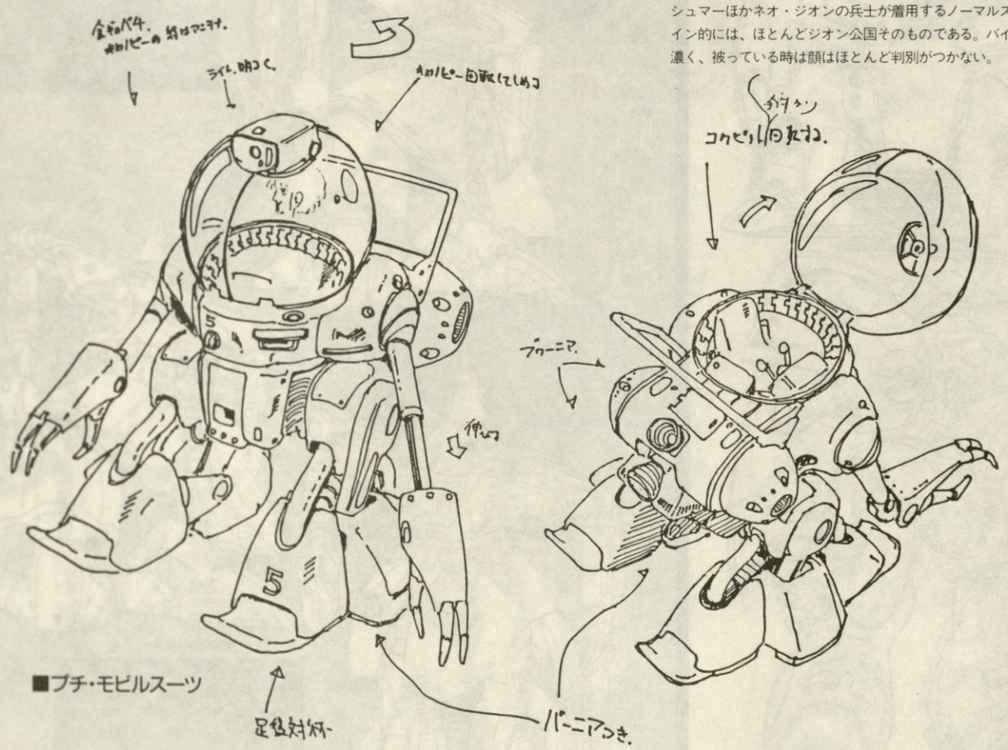


■ミドルモビルスーツ



■ノーマルスーツ

ノーマルスーツも「Zガンダム」同様に永野氏が担当。上は、マシュマーほかネオ・ジオンの兵士が着用するノーマルスーツ。デザイン的には、ほとんどジオン公国そのものである。バイザーの色は濃く、被っている時は顔はほとんど判別がつかない。



■フチ・モビルスーツ

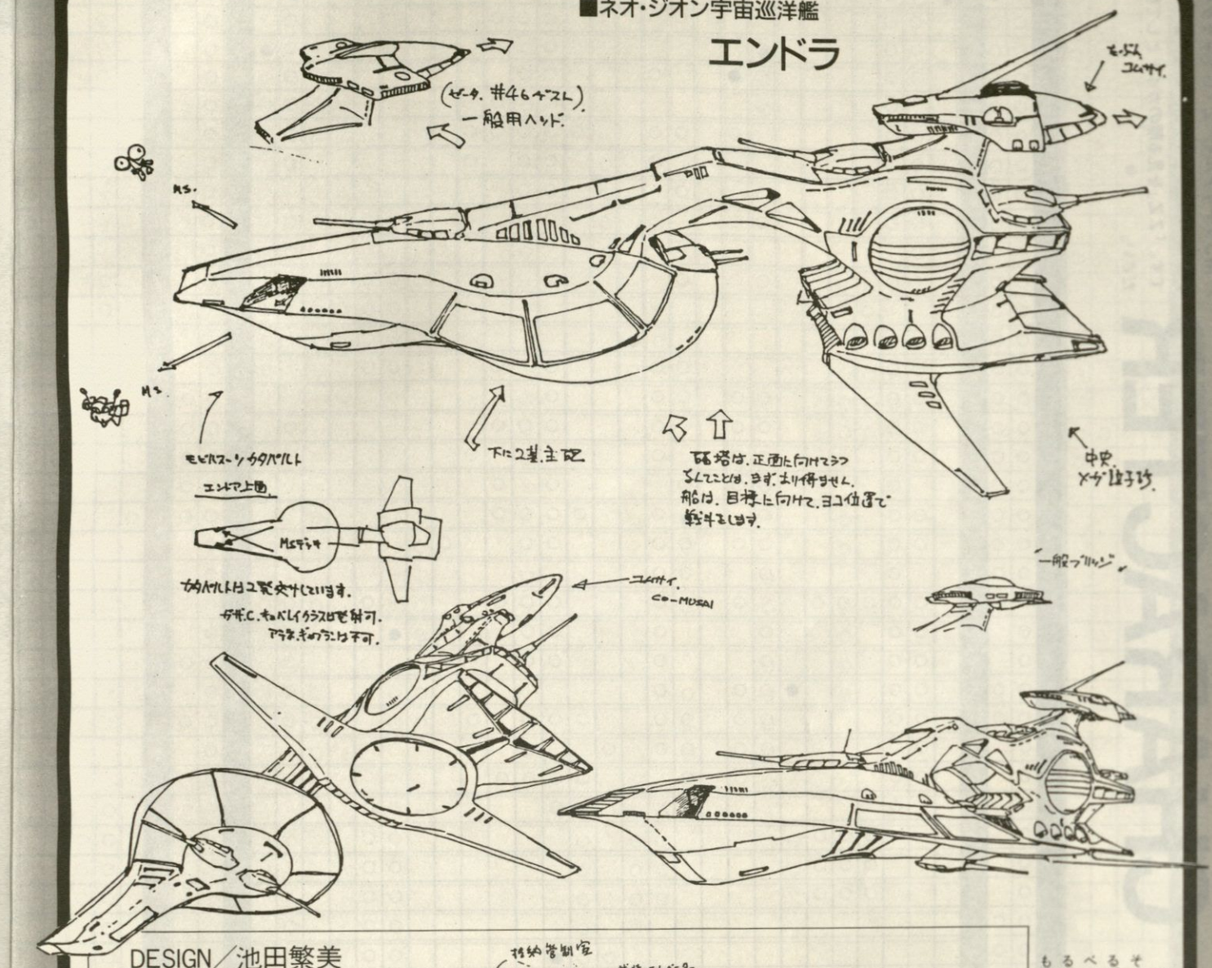
フチ・モビルスーツは、ジュドー達、少年ジャンク屋がジャンクパーツの回収に使用していたもので、これでヤザンの脱出ポッド（ハンブラビ）を回収した。「Z・G」に登場したジュニア・モビルスーツとはかなり違うコンセプトのデザインだが、立体化してみてもおもしろそうだ。

MOBILE SHIP ZZ MECHA DESIGN

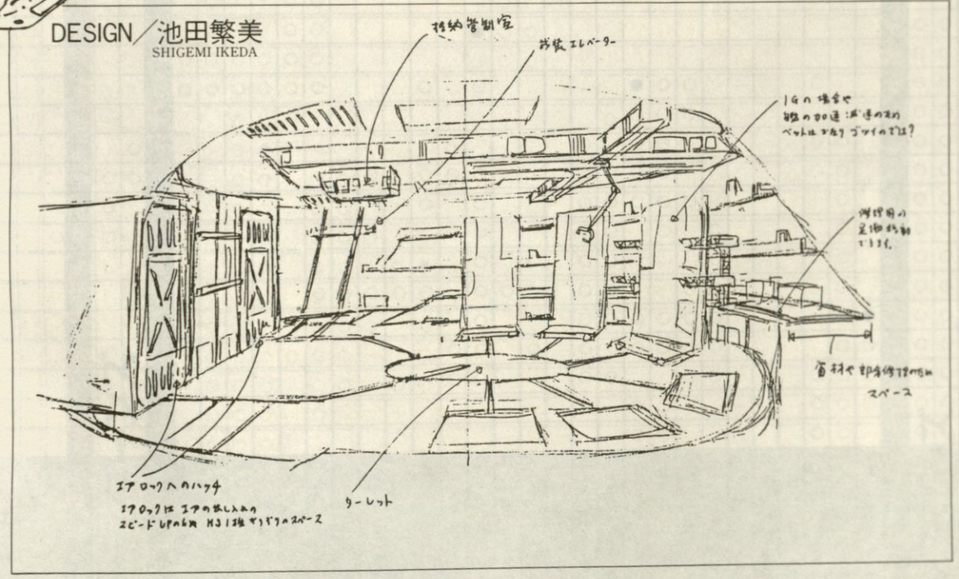
DESIGN／永野 護
MAMORU NAGANO

■ネオ・ジオン宇宙巡洋艦

エンドラ



DESIGN／池田繁美
SHIGEMI IKEDA



エンドラはマシュマー・セロが乗っているネオ・ジオンの高速巡洋艦である。そのデザイン・フォルムは、旧ジオン公国でシャアが乗ったムサイを想像させる。シャアが“赤い彗星”の異名をとったようにマシュマーも“アステロイドベルトの彗星”とよばれている。エンドラのコムサイは艦橋後部から発進される。グワダンに代るアクシズの旗艦グワンバンと共に「Zガンダム」第46話にも登場している。

完全版

Z GUNDAM CHARACTER

MJマテリアル⑥ "Z・Gキャラクター編" で好評だった、キャラクター登場スケールの完全版です。「ZZ」を見る際のガイドとして役立ててください。

●エゥーゴ（その家族も含む）

名前＼話数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
カミーユ・ビダン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
シャア（クワトロ・バジーナ）	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ヒルダ・ビダン	○		●																																														
フランクリン・ビダン		○	○	○	●																																													
エマ・シーン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○	○	○	○					○	○	○	○	○		○	○	○		○	●
ブライト・ノア	○	○	○							○	○		○							○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ミライ・ノア																	○	○	○								○										○														
ハサウェイ・ノア																	○	○	○								○										○														
チェーミン・ノア																	○	○	○								○										○														
ブレックス・フォーラ			○	○	○	○	○	○																●																										
レコア・ロンド			○	○	○	○			○			○	○									○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○				○		○	○		○	○	○		○	●	
アポリー	○	○		○	○			○	○	○	○	○	○								○	○	○	○			○		○		○	○	○	○				○		○			○			●				
ロベルト	○	○		○	○				○	○	○	○	●																																				
アストナージ・メドッソ			○		○	○	○	○	○	○										○	○	○	○					○	○		○			○	○				○			○		○				○		○	○
ヘンケン・ベッケナー			○	○	○	○	○	○	○	○	○											○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○							○	○		○				●	
トラジャ・トラジャ										○																																						
マナック				○		○	○															○																												○
キースロン						○															○		○						○													○							○	○
トーレス			○	○	○	○	○	○	○	○			○							○	○		○		○	○		○	○	○		○	○	○	○	○	○			○		○	○	○	○	○	○	○	○	○
シーサー			○	○			○		○												○	○	○		○	○	○		○	○			○									○	○	○		○		○	○	○
サエグサ						○			○	○			○								○						○			○	○		○		○										○	○		○	○	○
アンナ						○																	○									○													○	○			○	○	○
サマーン						○				○															○				○																				○	○
ハヤイ						○																																												
アムロ・レイ						○		○					○	○	○	○	○	○	○	○															○	○	○	○													
ハヤト・コバヤシ												○	○	○	○	○	○	○	○	○							○								○	○	○	○													
フラウ・コバヤシ													○	○																							○														
キッカ・コバヤシ													○	○																							○														
カツ・コバヤシ													○	○	○	○							○	○	○	○	○		○				○										○	○	○	○	○	○		●	
レツ・コバヤシ													○	○																							○														
カイ・シデン									○			○	○																								○														
ファ・ユイリィ	○	○								○	○										○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォン・リー								○	○	○											○		○							○	○	○	○	○																
マニティ									○																																								
キグナン								○																																									
ベルトーチカ・イルマ															○	○	○	○	○	○																													
ステファニー・ルオ																	○	○	○																															
ハロ								○	○	○	○										○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							○			○	○		○			○	○	○	○	○
ハサシ（医師）																									○																○	○	○								○
シンタ																											○	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○
クム																											○	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○
セイラ・マス																																					○													
ポッチ																																										○	○	○	○	○	○		○	○
メラニー・ヒューカーバイン																									○					○																○				

●ティターンズ

名前＼話数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
ジャミトフ・ハイマン													○								○			○											○	○				○				○	○	●				
バスク・オム	○	○	○	○	○																																		○	○		○	○		○			●	
ジエリド・メサ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○			○		○	○					○	○	○	○				○	○					●	
カクリコン・カクーラー	○	○	○	○		○	○	○	○	○	●																																							
ブーマ（メッサーラ・パロ）				○																																														
ジャマイカン・ダニンカン		○	○	○	○	○	○	○	○	○													○	○	○	●																								
ガディ・キンゼー（アレキサンドリア艦長）			○	○	○	○	○	○	○	○													○	○	○	○	○		○	○									○			○								○
コドジ・ゴッシュ（アレキサンドリア）					○			○		○																																								
チャン・ヤー（ボスニア艦長）			○				○																																										
テイラ・ミラ・ライラ			○	○	○	○	●																																										
バブティマス・シロッコ										○	○										○	○	○					○				○	○	○						○	○			○	○	○			○	●
ブラン・ブルターク												○	○	○	●																																			
ベン・ウッター														○	○	○	○	○	○	●																													
ロザミア・バダム														○	○																																				
フォウ・ムラサメ																	○	○	○	○															○	●													
ナミカー・コーネル																	○	○	○	○																○														
マウアー・ファラオ												○									○	○	○	○			○		○		●																			
マルガリータ（父の愛人）					○																																													
カクリコンの恋人										○																																								
サラ・ザビアロフ																					○	○	○	○	○		○	○		○	○		○										○	○	●				
軍曹（ウッターの部下）																		○	○																														
マトッシュ（MP）	○	○																																															
ヤザン・ケーブル中尉																								○	○	○	○		○	○		○	○	○	○				○										○	○
ラムサス・ハサ																																	○	○	○				○										●	
ダンケル・クーパー																																	○	○	○				○										●	
ゲーツ・キャパ																																										○							○	○
ローレン・ナカモト																																										○							●	

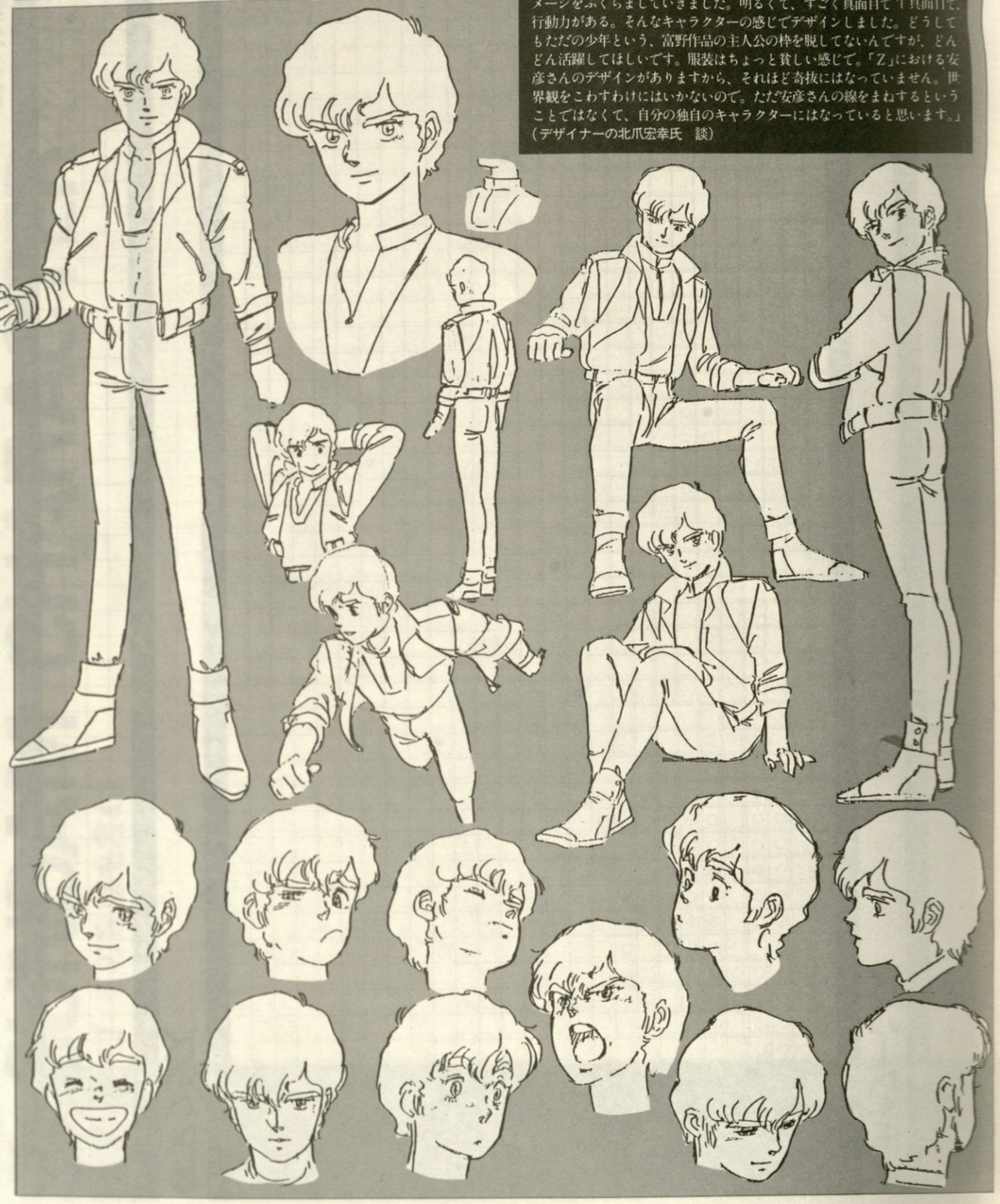
●アクシズ

名前＼話数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
ハマーン・カーン																																○	○						○			○		○	○	○		○		○
ミネバ・ラオ・ザビ																																	○						○			○		○	○	○				○
ラミア																																	○						○			●								
グワダンの艦長																																	○										○	○	○		○				

ZZ GUNDAM CHARACTER & *Designer Message*

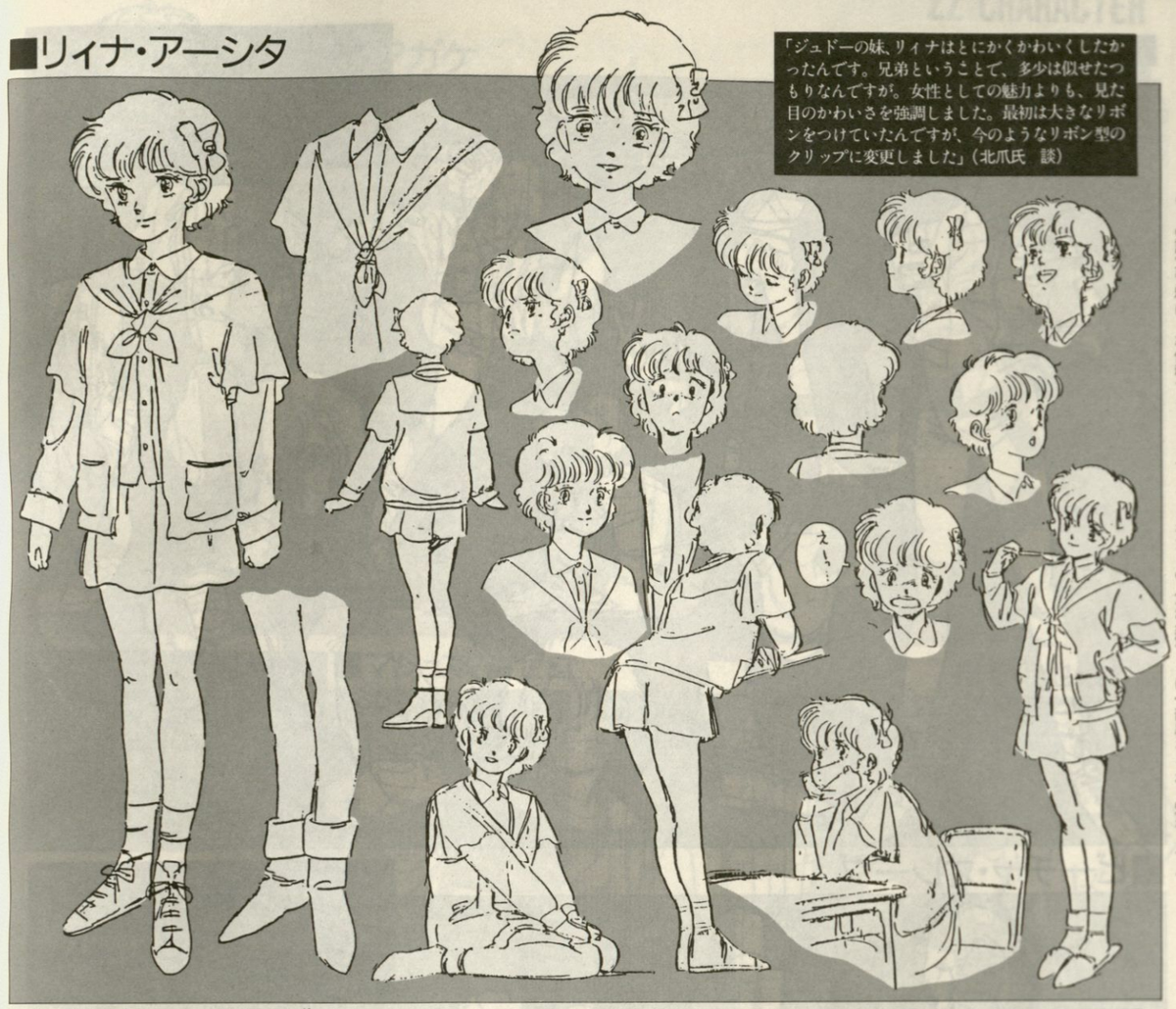
■ジュドー・アーシタ

「前作とそれほど印象を変えないように、ということと、年令を下げたデザインで、という注文だったんです。一話のシナリオを読んで、そこからイメージをふくらましていきました。明るくて、すごく真面目で生真面目で、行動力がある。そんなキャラクターの感じでデザインしました。どうしてもただの少年という、富野作品の主人公の枠を脱してないんですが、どんどん活躍してほしいです。服装はちょっと貧しい感じで。「Z」における安彦さんのデザインがありますから、それほど奇抜にはなっていません。世界観をこわすわけにはいかないので。ただ安彦さんの線をまねするということではなくて、自分の独自のキャラクターにはなっていると思います。」（デザイナーの北爪宏幸氏　談）



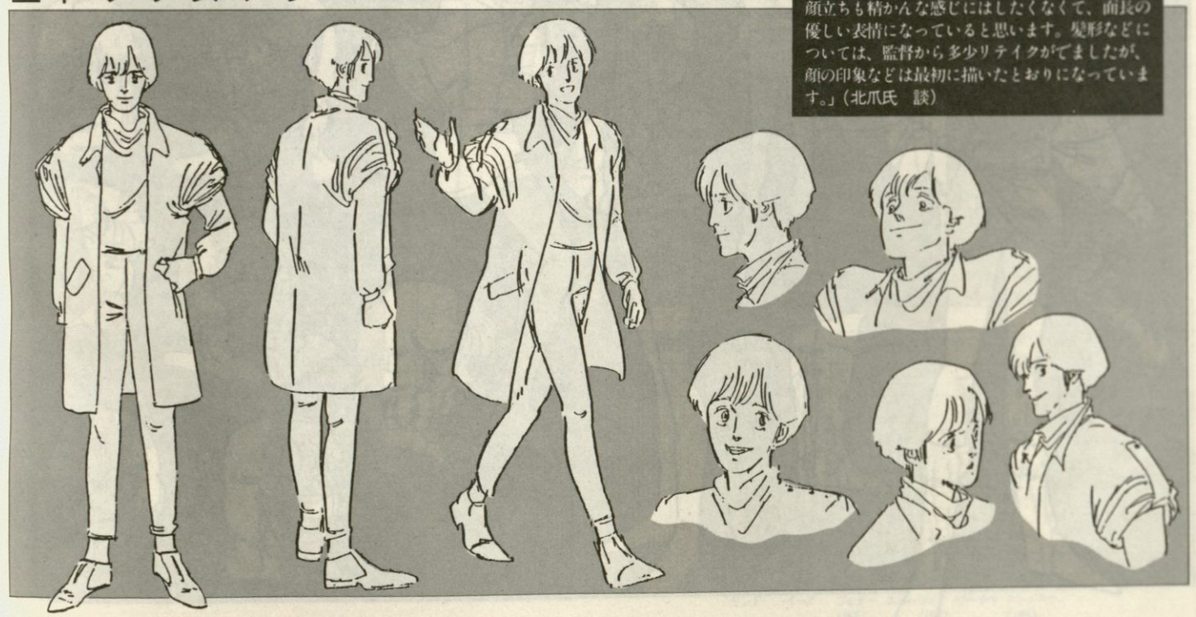
■リィナ・アーシタ

「ジュドーの妹、リィナはとにかくかわいくしたかったんです。兄弟ということで、多少は似せたつもりなんですが。女性としての魅力よりも、見た目のかわいさを強調しました。最初は大きなリボンをつけていたんですが、今のようなリボン型のクリップに変更しました」（北爪氏　談）



■イーノ・アッバーブ

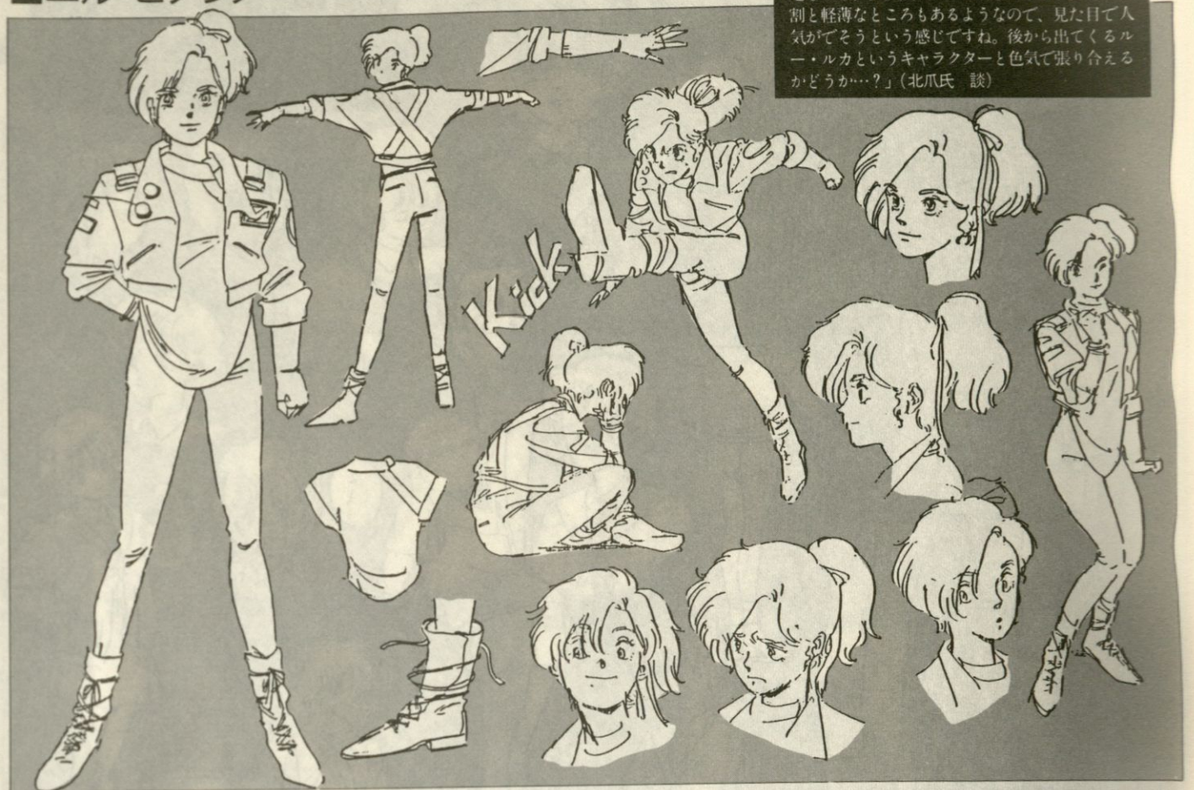
「イーノは本当にひかえめな少年という感じです。顔立ちも精かんな感じにはしたくなくて、面長の優しい表情になっていると思います。髪形などについては、監督から多少リテイクがでましたが、顔の印象などは最初に描いたとおりになっています。」（北爪氏　談）



●この設定資料は、準備稿でクリーンナップされたもの（決定稿）とは一部異なるかも知れません。

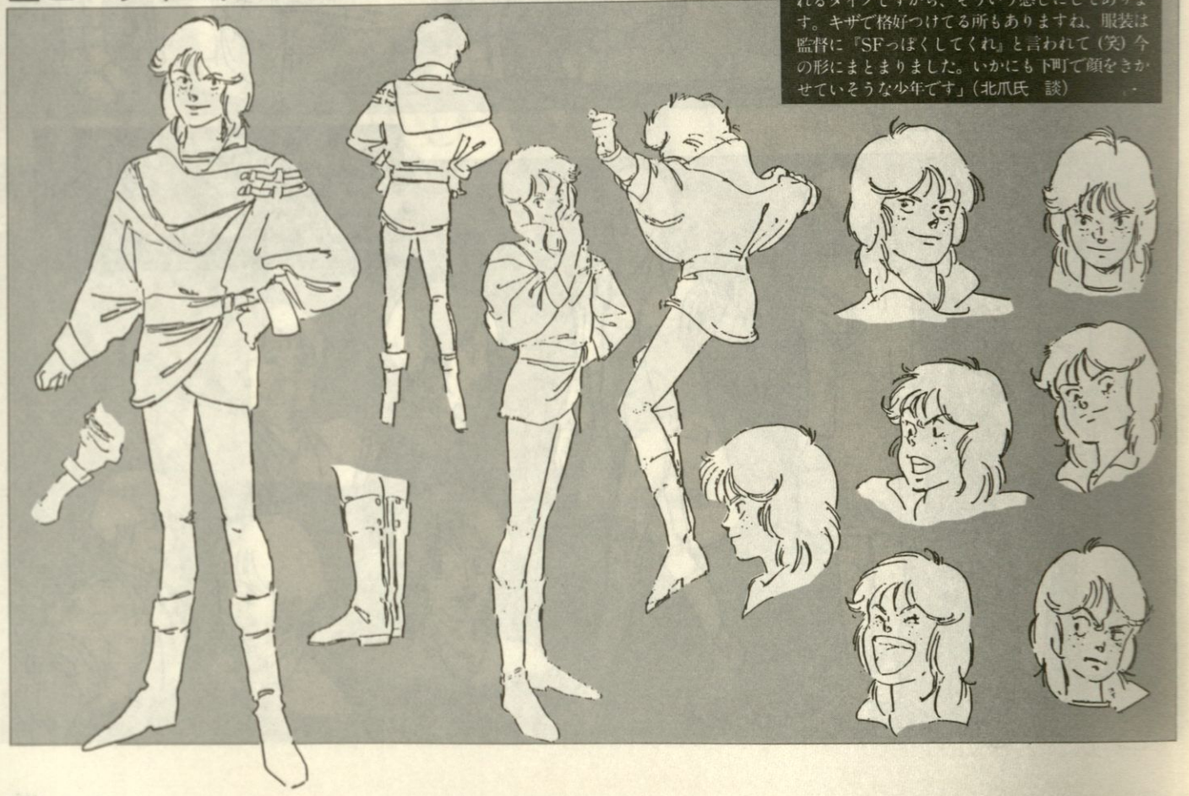
■エル・ビアンノ

「エルはコンピューターの検索がうまいという設定なので、多少頭はいいようなんですが、その瞬発と軽薄なところもあるようなので、見た目で人気がでそうという感じですね。後から出てくるルー・ルカというキャラクターと色気で張り合えるかどうか…？」（北爪氏　談）



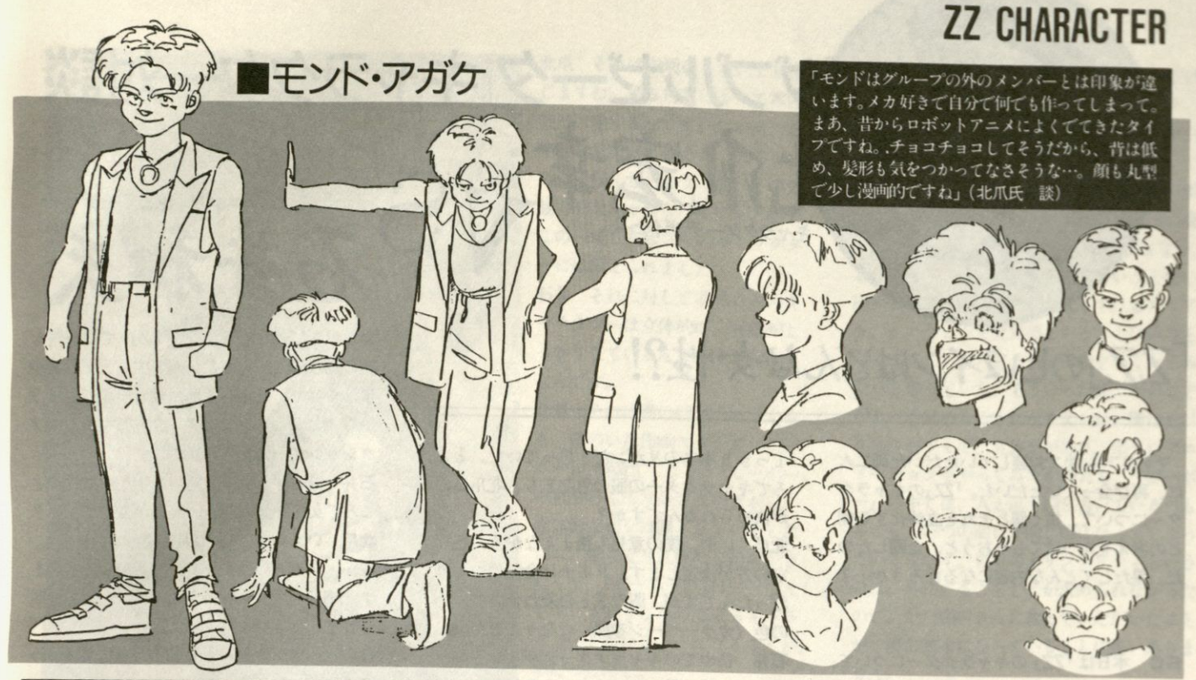
■ビーチャ・オレーグ

「ビーチャはジュドーや、イーノとは違って頭の切れるタイプですから、そういう感じにしてあります。キザで格好つけてる所もありますね、服装は監督に『SFっぽくしてくれ』と言われて（笑）今の形にまとまりました。いかにも下町で顔をきかせていそうな少年です」（北爪氏　談）



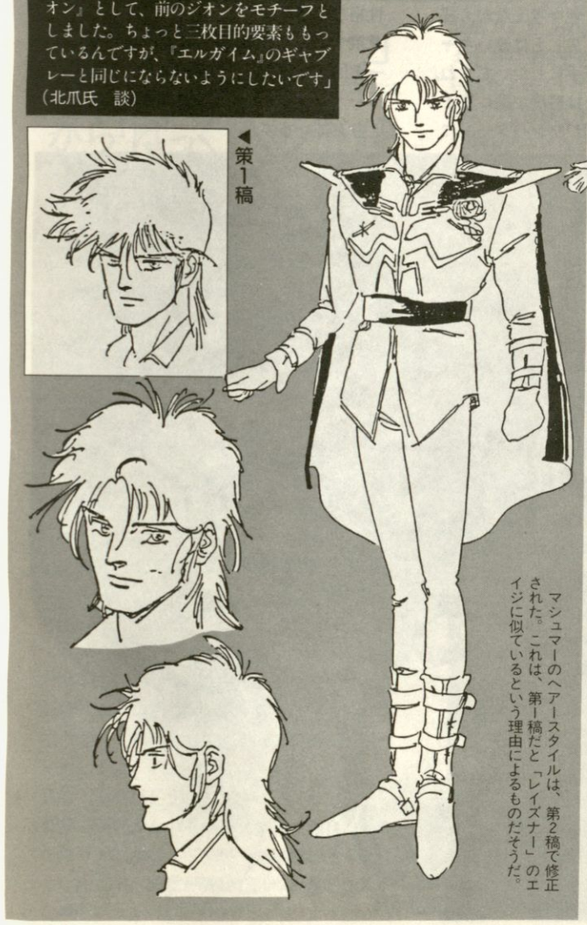
■モンド・アガケ

「モンドはグループの外のメンバーとは印象が違います。メカ好きで自分で何でも作ってしまって。まあ、昔からロボットアニメによくでてきたタイプですね。チョコチョコしてそうだから、背は低め、髪形も気をつかってなさそうな…。顔も丸型で少し漫画的ですね」（北爪氏　談）



■マシュマー・セロ

「マシュマーは今回のライバルということて、最初のシャアに匹敵する二枚目としてデザインしました。服装も『ネオジオン』として、前のジオンをモチーフとしました。ちょっと三枚目的要素ももっているんですが、『エルガイム』のギャブレーと同じにならないようにしたいです」（北爪氏　談）



◀第1稿

マシュマーのヘアースタイルは、第2稿で修正された。これは、第1稿だと「レイズナー」のエイジに似ているという理由によるものだそうだ。

■その他の人物

■ダマール

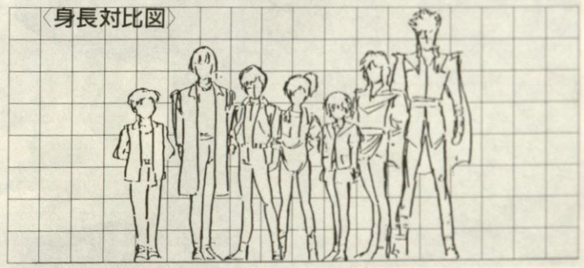
■チマッター

■ゲモン・バジャック

■ゴットン・ゴー

「ダマールはいかにも小悪党という感じで貫録はない、チマッターはアーガマのファンというミーハーですからそれっぽくしました。ゴットンはスパイなどをするマシュマーの部下で、真面目な感じですね。ゲモンはだいぶ遊んだキャラです」（北爪氏　談）

〈身長対比図〉



モンド　イーノ　ジュドー(165)　エル　リィナ(153)　ビーチャ　マシュマー(185)

TALK

「ダブルゼータ」キャラクター対談

北爪宏幸 VS 石井和夫

北爪宏幸　キャラクターデザイナー

石井和夫　アニメフィギュアモデラー

「ZZ」のヒロインはどんな女性(ひと)?!

マテリアル⑥で対談していただいた御二人に、再び会っていただいた。「ZZ」のキャラクターについて、描く側とそれを立体化する側との考えをぶつけてもらおうと、企画したのだ。果たしてどんな内容になるだろうか…?

BC　本日は「ZZ」のキャラクターについて、色々と語っていただきたいと思います。

北爪　どうも御久し振りです。いかがですか、新しいキャラクターは?

石井　ええ、リィナなんて、かわいくて好きですね。

北爪　リィナは僕も気にいっているんですよ。髪のリボン型クリップがいいでしょう。

石井　え! あれはクリップだったんですか、てっきり本当のリボンだと思っていた。ところでキャラクターの服の色なども、北爪さんが決められるんですか?

北爪　いや、僕の意見も踏まえながら、色指定の方が決定します。リィナは金髪のつもりだったんですが、服などとの兼ね合いで、あの色(カラーページ参照)になりました。

石井　初めてのキャラクターデザインということで、早く動いているところを見たいんじゃないですか?

北爪　ええ、このキャラクターはこんな風に動かしてやろう…なんて、色々考えながら描いているんです。今回は「Z」とは違いキャラクターの動きをかなり派手にしたいですね。というもの、「Z」のキャラは感情が顔に集まっている感じで(笑)表情がワンパターンになりがちだったでしょう。「ZZ」では感情も体の動きであらわしたいんです。元気な青少年はやはり、しゃべる前に動き出すでしょうから。だからキャラクター設定書もかなりアクションポーズが多いはずです。

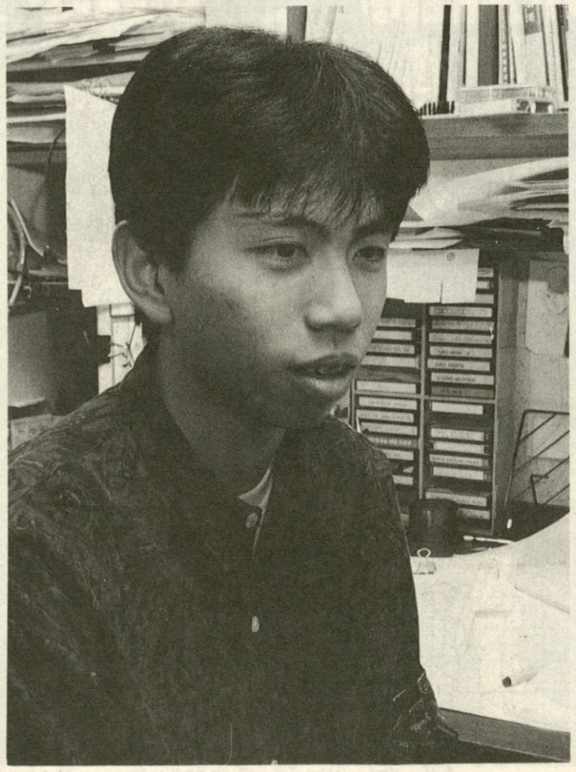
石井　僕も早く放送を見たくなりました。ところで女性キャラはリィナとエルだけですか?

北爪　いえいえ、ファも引き続いてでてますし、ルー・ルカというキャラも6話から登場します。細身の美しいお姉さん(笑)なので、期待してください。

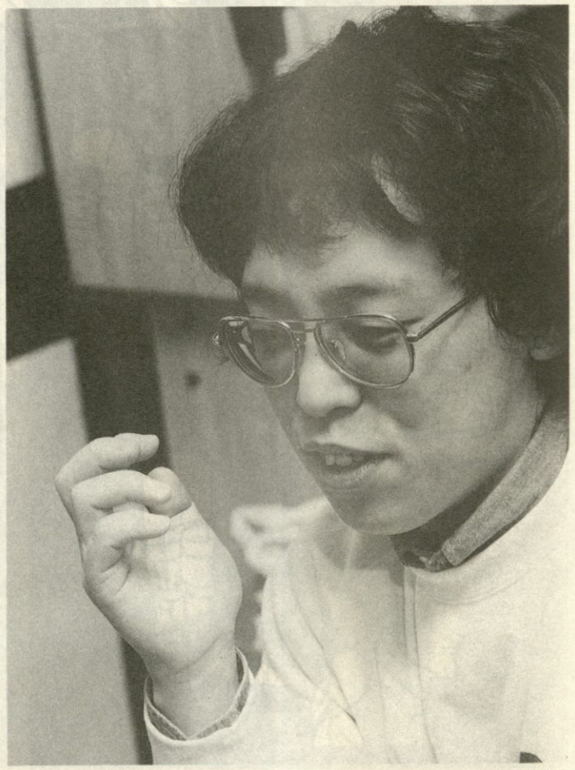
BC　ネオジオンにも女戦士が登場するようですしね。

石井　これは益々楽しみだ(笑)。そういえばマシュマーというのは、ギャブレーみたいな性格なんですって?

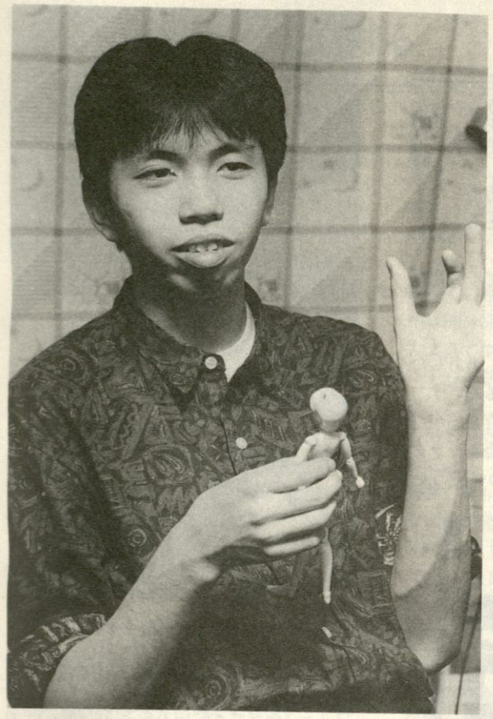
北爪　まあそうなんですが、単純にギャブレーと同じではなく、作画的にも「ZZのマシュマー・セロ」という独自の物をもっていたいと考えています。



北爪宏幸



石井和夫



スタジオ「ビーボー」から「ぱっく」への飛躍

石井　ところで今日はこんなものを作ってきたんですが…

(鞄からノーマルスーツのカミーユ、スパイラルゾーン、つくりかけのジュドー、前号に掲載したフォウ、リィナとエルの首などが次々ととりだされる。たちまちまわりの皆さんが集まってきて、対談は一時中止、Bクラブを片手にフィギアの説明が始まってしまった。)

北爪　いやあ、作画に入る前にこういうものがあると楽なんですけどね。このフォウのヌードはかわいい!

石井　「ZZ」のキャラクターは昨日抜けたばっかりなんです。ジュドーの髪形はウェーブがかかっていてむずかしいんです。

北爪　石井さんのフイギアはどれも顔がかわいくて、僕もファンなんです。リィナなんて準備稿を元にしたとは思えない出来ですよ。

石井　有り難うございます。僕はどちらかというと、北爪さんのキャラの方がつくりやすいんですよ。

BC　それはどうして?

石井　安彦さんのキャラクターも独自のものがあって好きなんですが、立体的にとらえにくいんです。感覚が微妙で、つかみどころがないというか…。

北爪　それは作画をしていても感じますね。見る角度によって雰囲気が一変するんです。だから、設定書を見ないで描くと『似てないナ』と悩んでしまう(笑)その分魅力的なキャラなんですが。随分この一年で安彦さんのキャラクターには教えられました。

石井　それに対して北爪さんのキャラクターは立体的で、骨格がしっかりしているんで、立体化向きなんです。

北爪　それは僕の特徴というよりも、僕のいた作画スタジオ『ビーボー』の特徴でしょう。『ビーボー』の社長の湖川友謙さんが昔から、立体的な絵を特徴としていましたから。僕も元々立体的な絵がかきたくて、『ビーボー』にはいったんです。まわりこみの出来るキャラクターをかけるようになることが、夢だったので。

石井　「イデオン」や「さらばヤマト」の湖川さんの絵は非常に独特ですね。

北爪　ええ、あれは骨格に特徴があるんです。まずあの骨格を捕らえないと『ビーボー』の絵はかきにくいですね。[illegible]が深くて、鼻が高いのも特徴です。最近の漫画っぽい平面的な顔のアニメキャラとはその辺がちがうんでしょう。

石井　ええ、立体にしてみるとそのことが良くわかります。

北爪　よく湖川さんの作画の特徴として「アオリ」が多いといわれますが、今いったような平面的なキャラクターではアオリに耐えられないんです。骨格がしっかりしてないと。

石井　北爪さんの絵もそういう特徴を持っているからつくりやすいんです。

北爪　僕のアニメ技術は殆ど『ビーボー』で培われましたから、今でもあそこの癖がぬけきらないようです。

石井　今はご自分で「スタジオぱっく」を主催されているわけですが…

北爪　それは幾つかの理由があって、『ビーボー』を辞めさせていただいたんです。僕の場合、アニメーションは絵だけのものではない、と思いますし、それにどちらかというと軽い内容のアニメの方がすきなんです。またリアル、ということと立体感ということは違うと考えますし、そろそろ自分の絵をつくってみたいと思っていた、そういった幾つかのことがあって辞めることになりました。僕はやはり描きやすくて、立体感があり、楽しいアニメーションをやってみたかったし、『ビーボー』の中では、人と違う絵を書いているつもりでも、いつの間にか同じ絵になってしまっているんです。自分のオリジナリティというのは、外にでることでしか求められなかったので。ただ湖川さんに教えていただいたことが、僕の基本になっていることに違いありません。

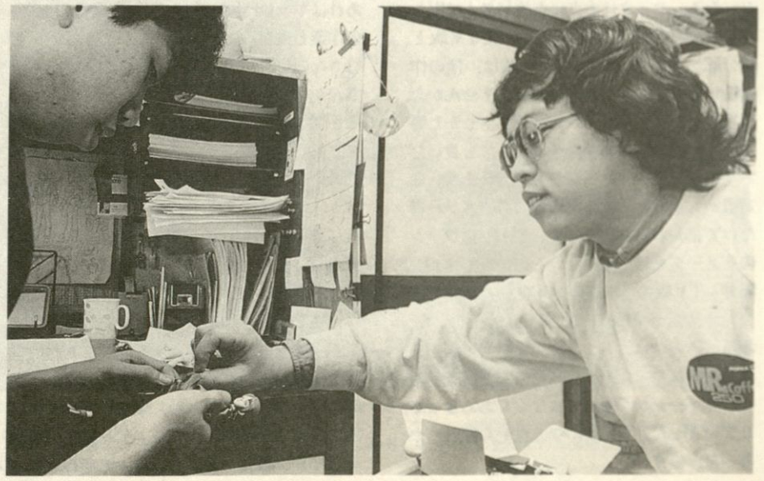
石井　「ぱっく」の他の方も「ビーボー」から?

北爪　半分ぐらいはそうです。みんな立体感、存在感のある「ビーボー」の絵にひかれて「ビーボー」に参加していたんです。

石井　ぱっくの特徴はどんな点でしょう。

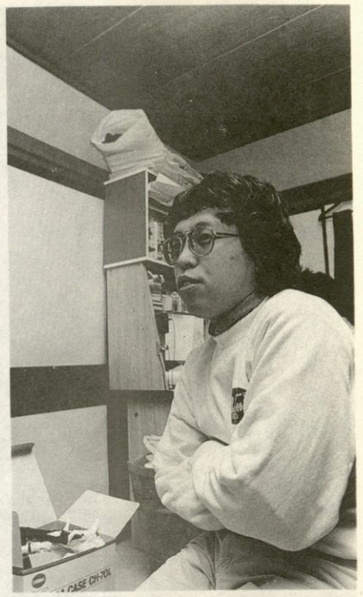
北爪　みんなが作品の質にこだわるということでしょう。みんな『良いアニメーション』を作ろうと考えていますから、書きとばすような仕事は決してしないはずです。後はみんなメカが好きだ、というのも特徴と言えるかも知れません。今担当している仕事は「Z」「ZZ」に加えて、「メガゾーン23」のパートIIです。また「イクサー1」のパートIIも多少担当することになると思いますが…

石井　随分たくさんやっているんですね。



B TALK
「ダブルゼータ」キャラクター対談

第一話の見所はMS戦、そして…?



石井　そうしたビーボーを離れての、完全にオリジナルな仕事は、「ZZ」のキャラクターデザインが初めてだと思いますが…

北爪　ええ、ただあくまでも「Z」における安彦さんのキャラクターを無視するわけにはいきません。全くの新番組というわけには行かなかったのが残念ですが、安彦さんのベースがあるということで、安心もしますが…

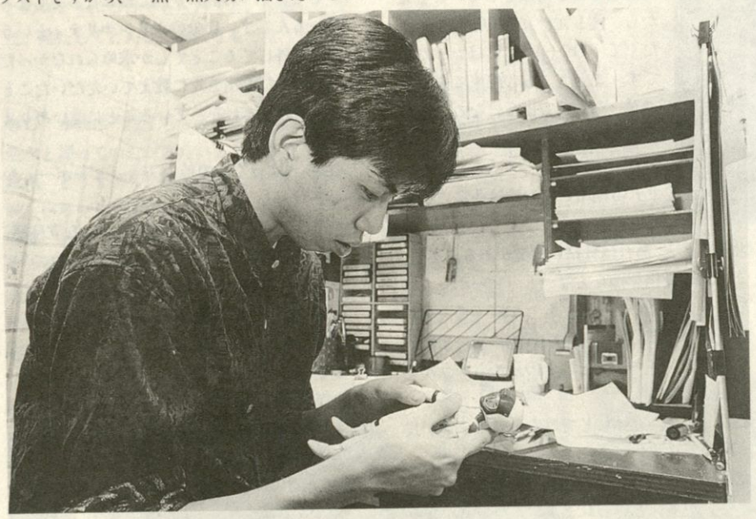
石井　ところでアニメ誌などで、北爪さんの描き下ろしイラストを見る機会がおおいんですが。

北爪　はっきりいって、最近は多すぎてこまっているんです。僕としては、せっかくのイラストですから、一点一点大切に描きたいのですが、色々な仕事が重なるとそうもいかない。つい思ったように描きこめてないときも、渡してしまうことがおおいんです。もっと時間をかけたいですけどね。だからああしたイラストを僕の完成作品と思われるとちょっと…。

石井　そうですね、素人の僕が見ても失礼だけど、首を傾げることがあります。

北爪　どうもすみません。

石井　けれどフイギアを作るとき、ああしたカラーのイラストが一番参考になるんです。設定書はどうしても単色なので、存在感がつかみにくいんですが、カラーの場合キャラクターが明確にみえますからね。だからそういうったカラーのポスターなんかを、製作中は部屋中に張り巡らしているんです。とくにフォウはあちこちに書き下ろしがあったので、たくさん張りましたよ（笑）



北爪　そうですか、だったらやはり手はぬけないなあ。フォウは本当に点数が多くて困りました。ただ書き下ろしのフォウは、TV版と、随分顔がちがうんです。TVの時は、他の作画監督の方と違えるわけにはいきませんから、設定書に準じてかいていたんです。しかし書き下ろしの場合は多少好きに書いても良いだろうと考えて、イメージで書いています。設定書から離れた、僕の頭の中にあるイメージだけで描かれたフォウです。フォウのファンのイメージを壊していないといいんですが。

石井　TV版の「永遠のフォウ」のフォウも、少しオリジナルな感じでしたね。

北爪　あの時は、ちょうどフォウの書き下ろしを大量にやったあとだったので、書き下ろしのイメージから離れられなくてああなってしまいました。設定書のフォウから離れつつあったんです。

BC　バンダイのジグゾーパズル用にも、フォウをかいていただきましたね。

石井　あ、僕あれがほしいんだけど、なかなかないんですよね。

北爪　いやあ、あれも随分顔が違うでしょう。あれは本当に時間がなくて、「永遠のフォウ」の作業と重なってしまったんです。だから進行さんの目を掠めながらやった仕事で。進行さんから「今から行きます」なんて電話が入ると慌てて隠したりして。ある時、抜き打ちでこられたことがあって、見付かってしまったんです。「またそんなものをやっているんですか！　そんなことやってるからあがらないんです」と叱られてしまって…（笑）

石井　ところで今は「ZZ」の1話の作画作業中ということですが、1話の見せ場を教えてください。

北爪　まずどのキャラクターもかなり面白い動きをすると思うので、そこを見て欲しい。かなりデフォルメされた、楽しいアクションもあります。それにヤザン・ゲーブルが登場しますが、彼は「Z」とは打って変わってギャグキャラになっています。殆ど別人ですよ（笑）「Z」では見えなかったヤザンの魅力も見えるでしょう。

石井　メカの方はどうですか？

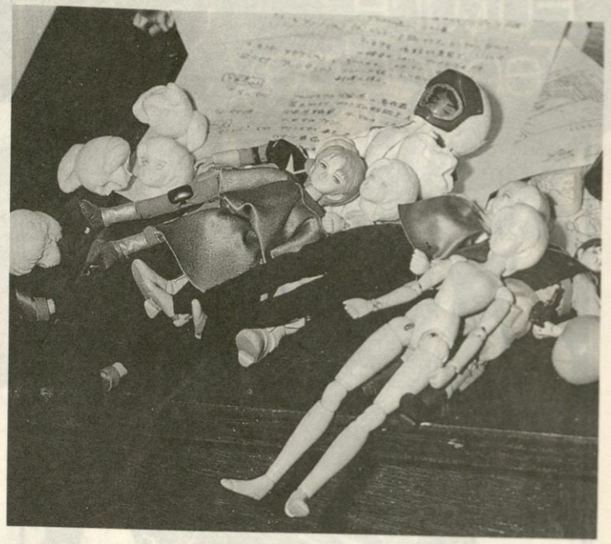
北爪　これも意識して「Z」とは違えようとしているんです。「Z」では欠けていた、MSを動かすということに関する細かい描写をするようにしています。だから#1でジュドーはZガンダムに乗っても、なかなかうまくのりこなせません。カミーユは割と最初から動かしていたんですが、ジュドーはそういうことはなくて。だからそのうまく動かせないジュドーと、ヤザンの対決も見物でしょう。

ヤザンはプチMSという、普段は農耕作業などに使われている小さなMSにのるんです。しかしヤザンの操縦テクニックによって、それは立派な兵器となるんです。正しく動かないZと、小さなMSとの対決シーンは、かなり面白いものになったと思います。ジュドーとヤザンのキャラクターもより見えると思いますし。

石井　それ以外にメカに関して注意していることはありますか。

北爪　MSのMSたる性能を見せたいですね。幸い「ZZ」は最初大規模なMS戦はないようなので、ジュドーがZをのりこなす過程を描くことで、どうしてMSが動くのかということまで見せられれば。それに今回は、みんなが初めからMSをうまくつかえる訳ではありませんから、MSの性能はパイロットの腕いかんということも見せられるでしょう。つまりパイロットの腕が違えば、同じMSでも違う性能を発揮するでしょうし、それが勝敗にも影響してくるはずです。

「ZZ」のMSに期待する



石井　具体的にはどんな風に見せていくんですか？

北爪　ええ、例えば将棋の場合、必ずしも段位の上の人が勝つとは限らないでしょう。手の打ちかたで勝敗は分かれるはずです。それと同じにMS戦でも一騎打ちの場合、必ずしも腕が上の人間や、優れたMSが勝つのではなく、MSの操作法や戦闘のパターンによってかなり勝敗は変動するでしょう。パイロットが本当にそのMSを操っているという描写をしたいんです。勿論それは作画だけではなく、演出・脚本面でも挑戦してほしい要素ですね。まあ、まだ1話も終了していない段階では何とも言えませんが。

石井　とりあえずのメインキャラクターのデザインは終了しているんでしょう。

北爪　いや、実は先に第1話に入ってしまったので、まだクリンナップは終わっていないんです。もうすぐ終わりますので、フィギアはそれを参考にしてください。

石井　はい、楽しみにしています。「Z」の後半には随分たくさんのMSが登場しましたね。「ZZ」のMSにはどういう事を期待されますか？

北爪　モビルスーツという名にふさわしいメカに登場してほしいですね、ベースに何か旧MSがあって、それを発展させたということが分かるような。

石井　なるほど…あ、今日持ってきたジュドーなんかの首は差し上げます。

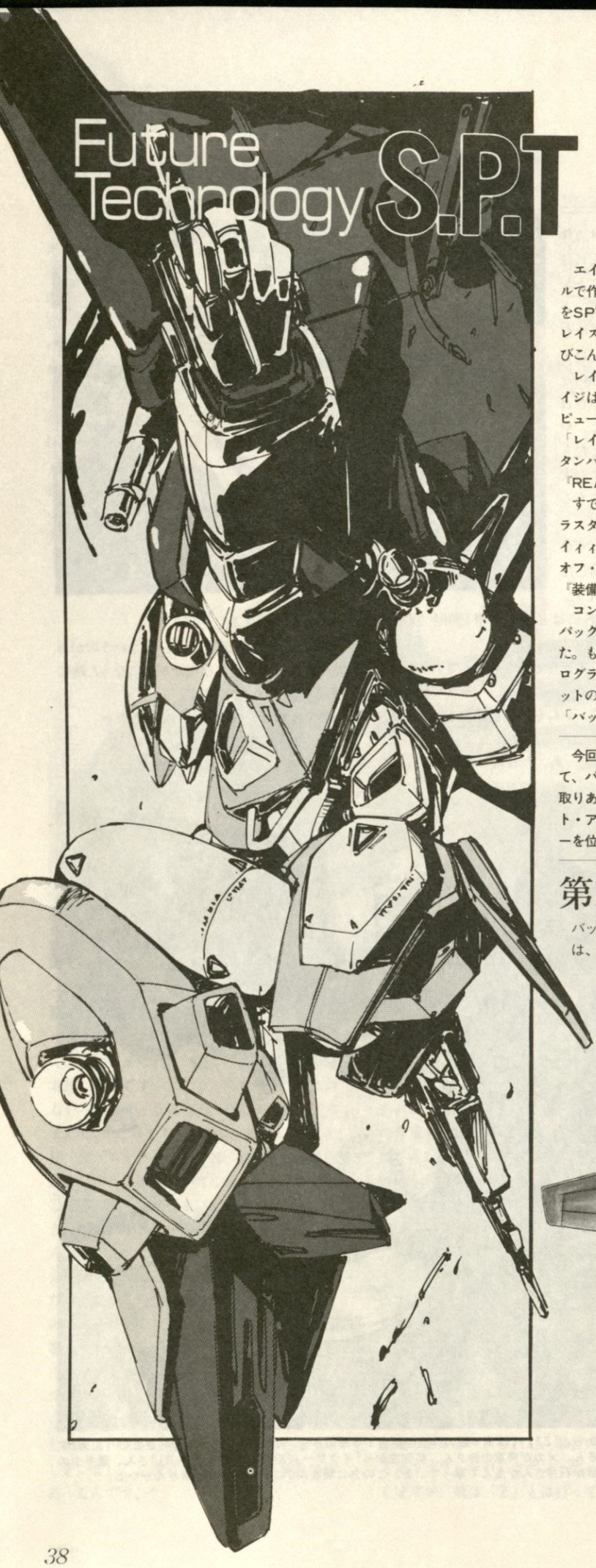
北爪　え！　いいんですか。こういうのがあると、影の付きかたなんかが気になった時に確認できていいんですよ。

石井　次はマシュマーをつくらなきゃ

北爪　あの髪型は大変でしょうねえ。

BC　お二人のご活躍を期待しています。

スタジオぱっくの皆さん。後列左から、「ZZ」では第4話の作監を担当する恩田さん、北爪さん、プラモが好きという山田（浩之）さん、その弟の山田（正志）さん、メカが得意の仲さん、前列左から「イクサー」の怪物のデザイナー渡辺さん、最年少の岩滝さん、その横が越智さん、何故か石井さんが並んで写っている。この外に現在AICに出向中の本猪木さんがいる。



Future Technology S.P.T

連載・第2回
バック・パックシステム

エイジは、中央キャビンのコンソールで作成したミッション・プログラムをSPTのコンピュータに転送するや、レイズナーの格納庫に通ずる通路に飛びこんだ。

レイズナーのコクピットに入ったエイジは、シート・ベルトを着け、コンピュータを呼び出す。

「レイ！　ノーマル・モードで発進スタンバイ」

『READY（レディ）！』

すでにアイドリング状態にあったスラスター・ロケット・エンジンが、ウィィィンという作動音とともにテイク・オフ・パワーまで引きあげられる。

『装備内容を指定せよ』

コンピュータは、携帯火器やバック・パックをディスプレイに表示していった。もちろん、事前にミッション・プログラムを入力してあるため、パイロットの選択する範囲は少なくてすむ。

「バック・パックはUV-00Dに、BP P-03Cを装着してくれ」

『READY！』

SPTの背にあたるチェンジャー（BP交換器）が作動して、ウィング付のパックが装着された。

「発進！」というエイジの声とともに、キャリアのハッチが開き、SPTが機外に排出された。キャリアの遠心力によって、レイズナーの機体は、みるみる遠ざかっていった。発進から数秒後、ウィングが開き、一度に揚力が発生し、機体がクンと持ちあがった。

エイジは、両方のコントロール・ステックをいっぱいに引き、フット・ペダルを踏み込んだ。すると、バック・パックと脚部のスラスター・ロケットに点火され、SPTは、伸びきった弦から放たれた矢のように加速し、飛び去っていった。

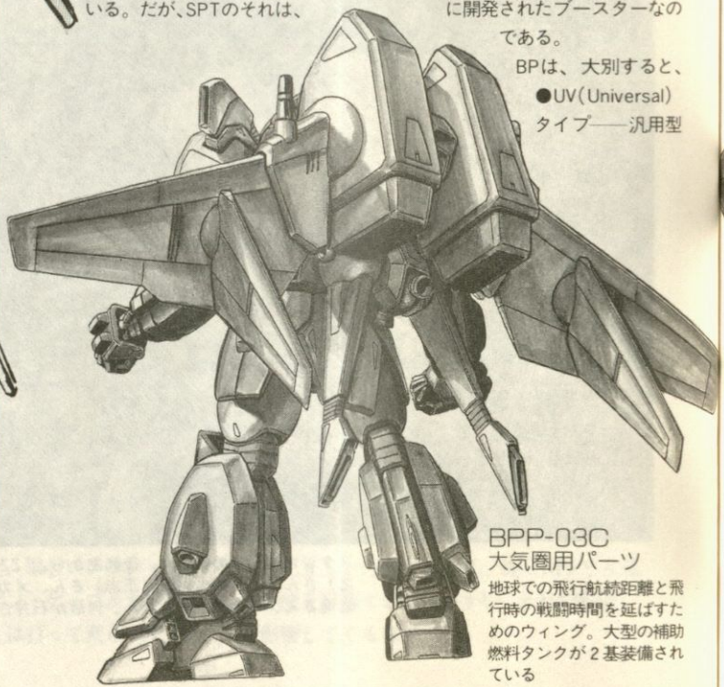
今回はSPT機体分析の2回目として、バック・パック（BP）について取りあげます、BPは、数あるロボット・アニメの中でSPTのキャラクターを位置づけるアイディアであり、その描写に惹かれたファンのかたもいると思います。そこで、本コーナーでは、テレビや普通の設定紹介に物足りないメカ・ファンのために徹底的に追求した解説を行っていきます。

第1章　バック・パック概論

バック・パック（Back Package）とは、米軍用語でいう、歩兵が背負う嚢（はいのう）のことである。その中には野営用具や食料、武器、弾薬など一式が装備されている。だが、SPTのそれは、歩兵の機動力を向上させるための装備という意味で、むしろパラシュートなどに近い。つまり、SPT用BTとは、宇宙、大気圏、地上などさまざまな環境で、最高の能力を発揮できるように開発されたブースターなのである。

BPは、大別すると、

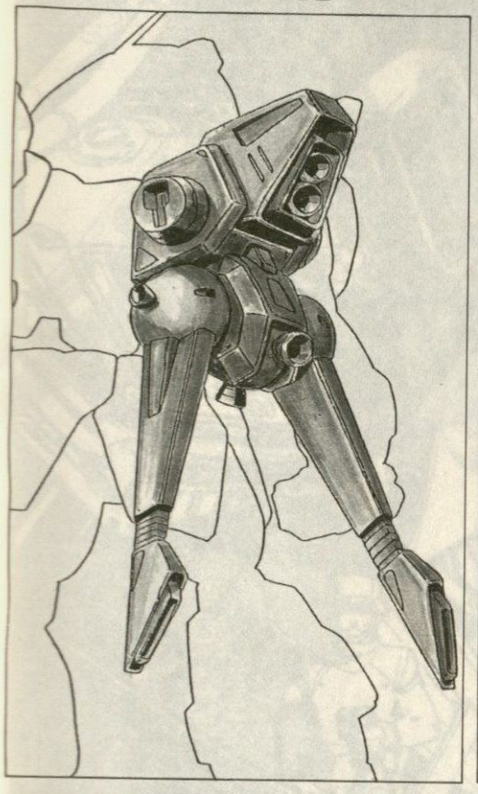
●UV（Universal）タイプ――汎用型



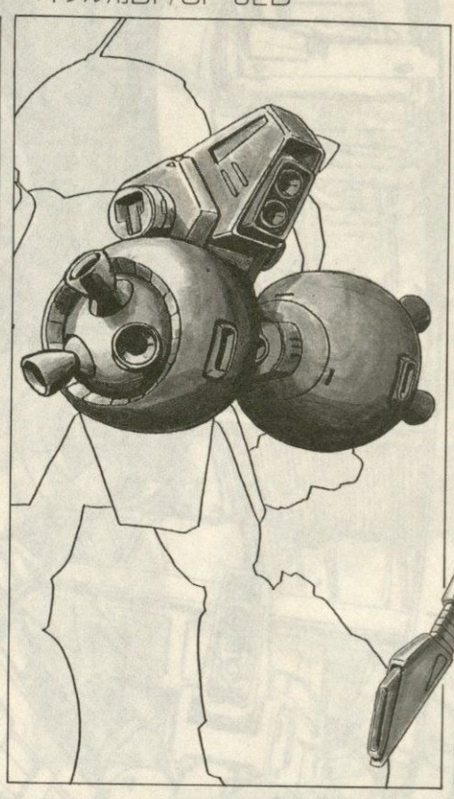
BPP-03C
大気圏用パーツ

地球での飛行航続距離と飛行時の戦闘時間を延ばすためのウィング。大型の補助燃料タンクが2基装備されている

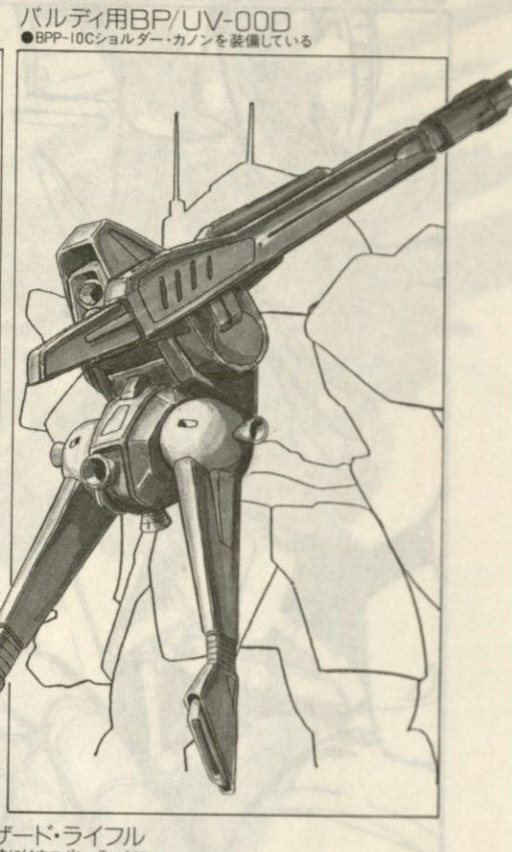
レイズナー用BP/UV-00D



ベイブル用BP/SP-02D



バルディ用BP/UV-00D
●BPP-10Cショルダー・カノンを装備している

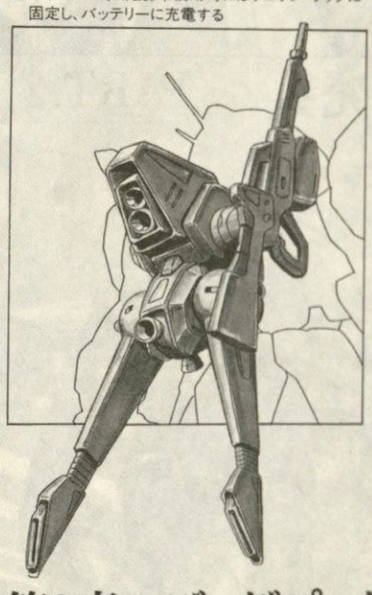


●AR(Air)タイプ――― 大気圏型
●SP(Space)タイプ――― 宇宙型
●GR(Ground)タイプ――― 地上型
がある。

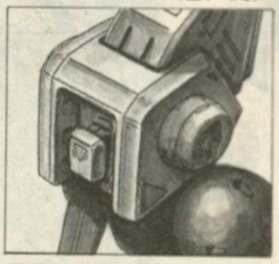
これらのBPは、専用シャトルであるトライ・ポッド・キャリアに搭載されており、戦闘目的に応じて換装することができる。例えば、ドトールは地上戦で最高の性能を発揮するが、GRタイプのBPを装備していても、空中戦や宇宙戦は可能だ。これは、地上戦用SPTであっても、シャトルからの降下能力や、母艦を失った場合の自力帰還能力を欠くことができないため、BPに最低限の機動性、運動性を持たせた結果による。だが、根本的にUVタイプやSPタイプより性能が劣るため、換装することで専用機との性能差を縮めることが多い。

また、BPには各種の武器を装備することができる。BP左右のウエポン・ラックにバック・バック・パーツ（BPP）を追加装備することで、SPTの機能をさらに高める設計となっているのだ。

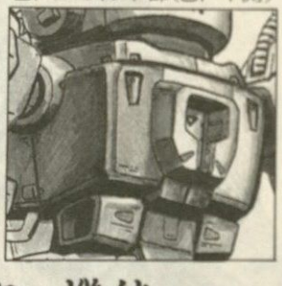
LDR-00R/レーザード・ライフル
●レイズナー専用銃。未使用時にはウエポン・ラックに固定し、バッテリーに充電する

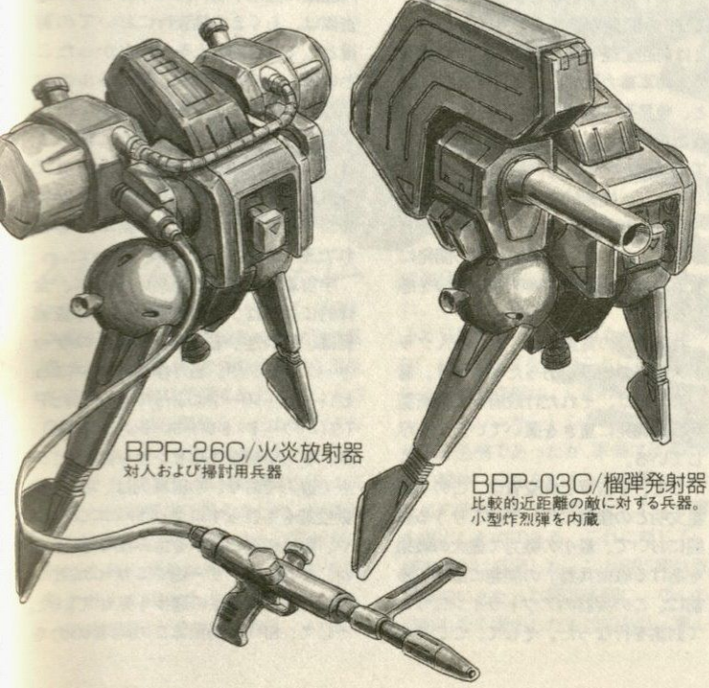


BPジョイント部(BP側)



BPジョイント部(SPT側)





BPP-26C/火炎放射器
対人および掃討用兵器

BPP-03C/榴弾発射器
比較的近距離の敵に対する兵器。小型炸烈弾を内蔵

第2章　バック・パックの機能

BPは、基本的に宇宙、大気圏内の飛行用のブースターとしての機能を持っている。構造的になスラスター・ロケット・エンジンと、燃料のリザーバー（補助）タンクが容積の大半を占め、その他にエンジンの制御機器やノズル角可変用のモーターなどがある。

UV-00Dタイプを例にとれば、このBPは、エンジン・ユニットを交換することでUVタイプ、SPタイプに換装できる。この方式の利点は、共通のコア・ユニットを用いているので部品関係の供給が楽ということだろう。特にレイズナー、バルディ、ベイブルの3機は、機体の構造自体が似ているので、相性が良いようである。

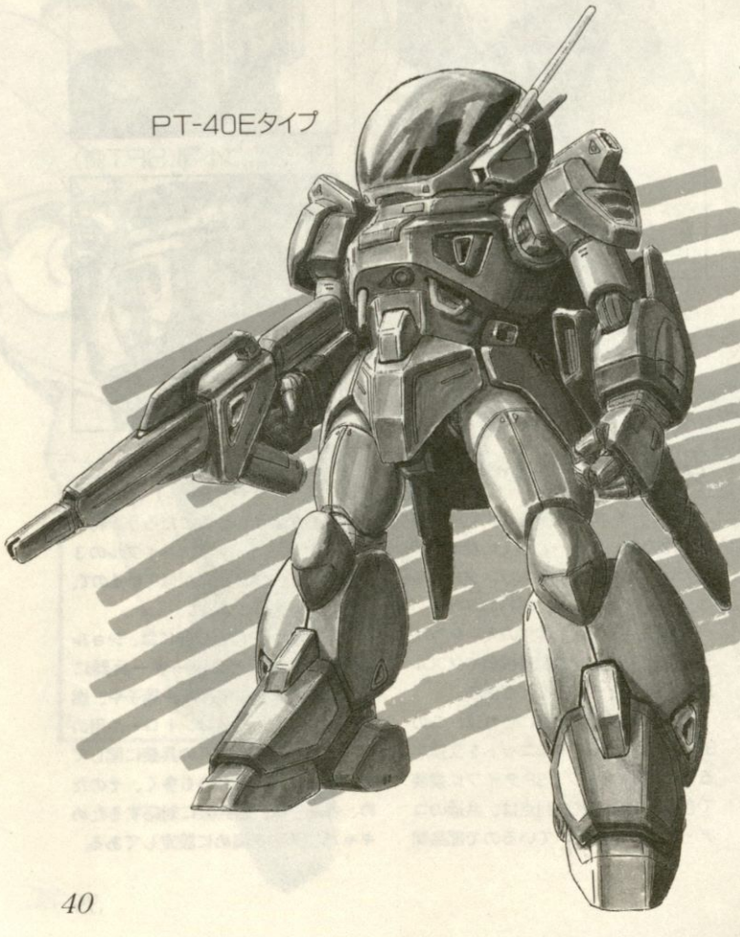
SPT本体とBPの接続部には、ショルダー・カノンなどのレーザー兵器に電力を供給するエネルギー端子や、燃料バルブの他、兵装コントロール用の端子などがある。SPTの兵装に関しては、まだ開発中のものも多く、そのため、各端子は、新兵装に対応するためキャパシティを高めに設定してある。

Future Technology S.P.T

●SPT-05タイプ用に試験的にされたBD、及びボディの換装システム

レイズナー開発史　PART.2　宇宙軍と探査省の対立

PT-40Eタイプ



PART.1では、大ざっぱに制式型のSPTが登場するまでの状況の説明と、代表的機種を紹介した。今回はそれを補足する意味で、SPT開発にあたった宇宙軍と探査省の関係に焦点を絞って解説を進めたいと思う。

1.開発背景

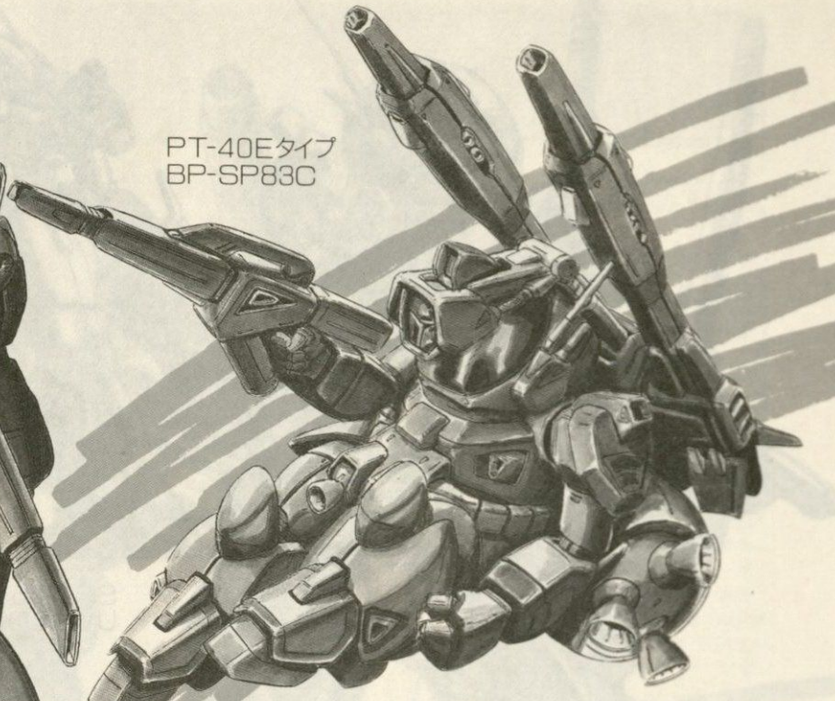
グラドスの宇宙軍と探査省が共同してSPTの開発が進められた、ということは前回記述した。グラドス本星防衛のため軍事力強化を主眼とする宇宙軍と、他星系での資源開拓や学術的調査などを目的とした探査省は、組織としての性格上、それぞれ技術大系が大きく異なり、技術的交流はなきに等しかったといわれている。その両者が歩み寄って、SPTという戦術兵器の開発に着手したという点に興味深いものを感じるのだ。

共同開発の背景には、もちろんグラドス政府の指導があったであろう。言い換えれば、それだけ政府がこの新型兵器の開発に重きを置いていたかを示している。

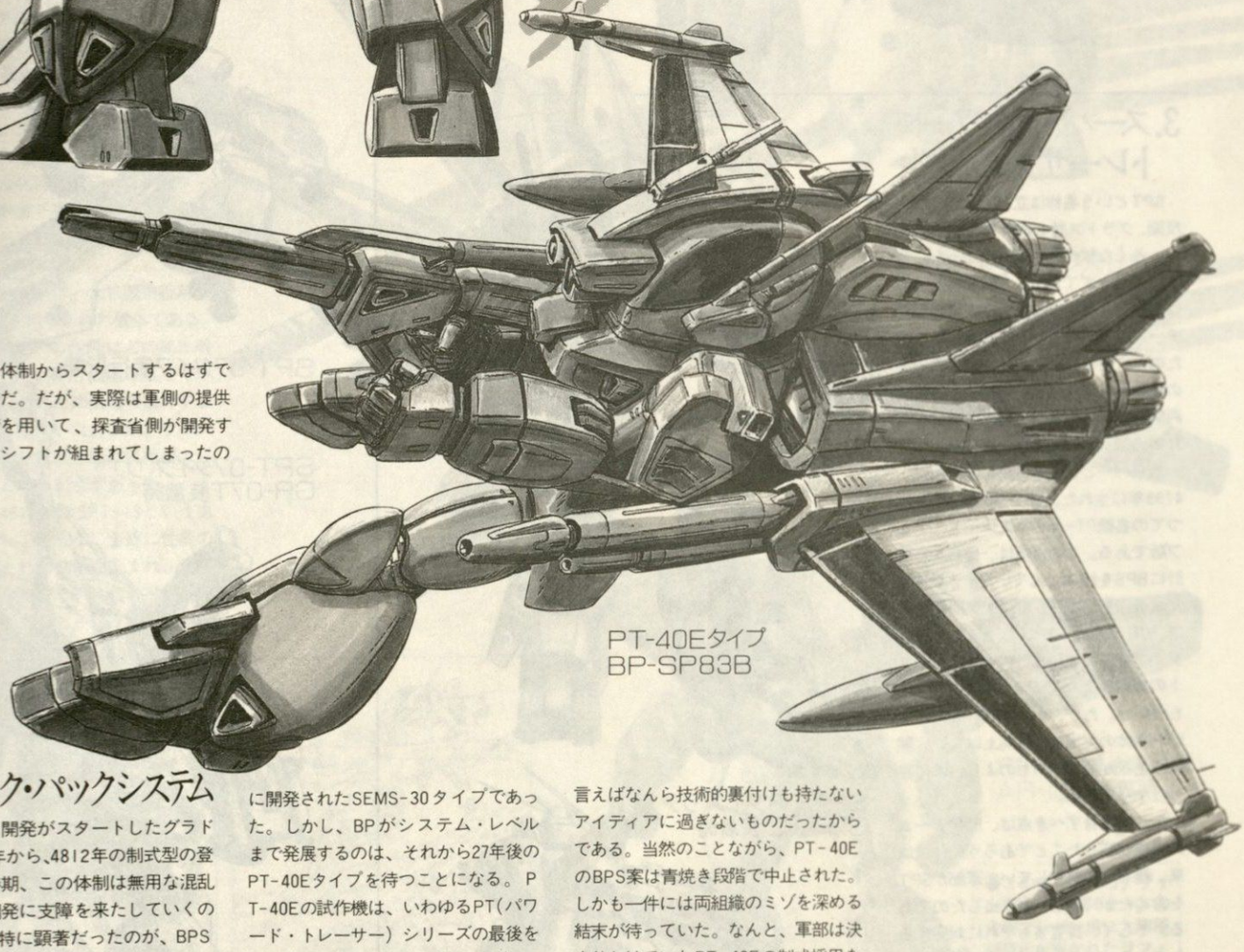
さて、宇宙軍と探査省は、この「異星文明との接触に際して起こりうる戦闘において、最小の戦力で最大の戦果をあげる戦術兵器」の開発に着手する前に、この兵器のアウトラインについて討議を行なった。そして、ここでも両組織の性格が現れたのである。探査省側は、あくまで調査行においての警護としての目的以上を求めなかったことに対し、宇宙軍側は、同レベルの文明との星間戦争までを想定していたのである。この両者のくい違いに関しては、政府側が宇宙軍を支持したことで決着がついたが、この政府裁定の影響でSPT開発の主導権は、宇宙軍に奪われた形となってしまうのであった。

宇宙軍と探査省の技術レベルは、全体的に見れば、そう差はない。探査省側は、経済性や安全性に優れたロケット・エンジンや、船外作業用のマニュピレータ・スーツによって培われたPTS（パワード・トレース・システムズ）や、さらに超遠距離センサー類などの点で進んでおり、宇宙軍側は、高い運動性能をもたらすロケット・エンジンや、耐性の高い装甲を生み出す新複合材、また、レーザー砲やミサイルといった兵器面で長足の進歩を見せていた。そして、SPTの開発はこの両者の力を

PT-40Eタイプ(リア)
BP-SP83A



PT-40Eタイプ
BP-SP83C



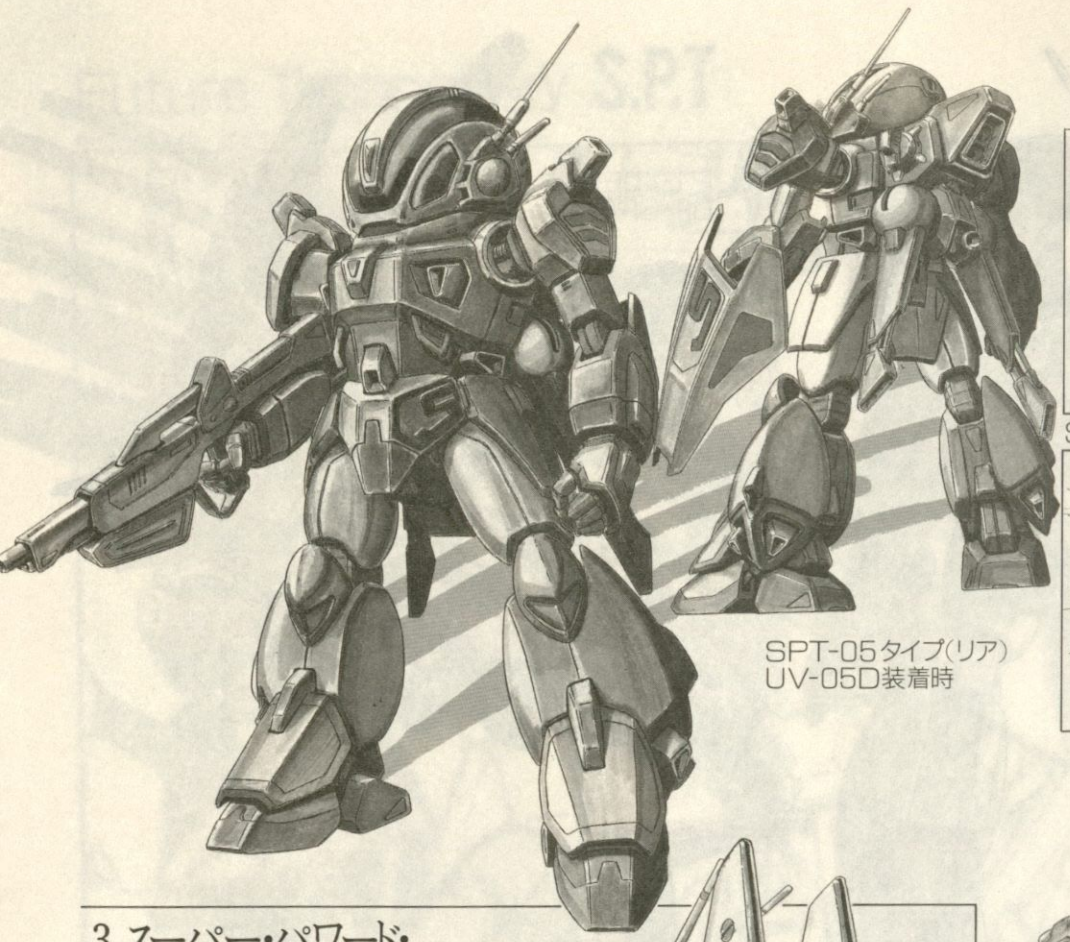
PT-40Eタイプ
BP-SP83B

結集した体制からスタートするはずであったのだ。だが、実際は軍側の提供する技術を用いて、探査省側が開発するというシフトが組まれてしまったのである。

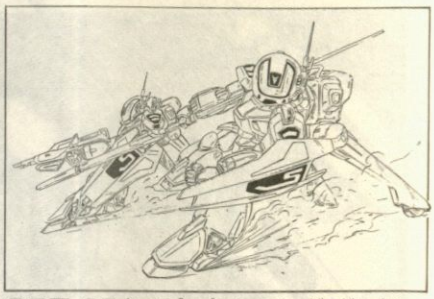
2.バック・パックシステム

そして、開発がスタートしたグラドス暦4746年から、4812年の制式型の登場までの時期、この体制は無用な混乱を招き、開発に支障を来たしていくのであった。特に顕著だったのが、BPS（バック・パック・システム）である。そもそもBPSは、軍側の無理なサイズ指定と性能要求に答えるため、探査省側が考案したもので、さらに軍側が汎用性を持たせるため用途別のBPを開発させたのである。

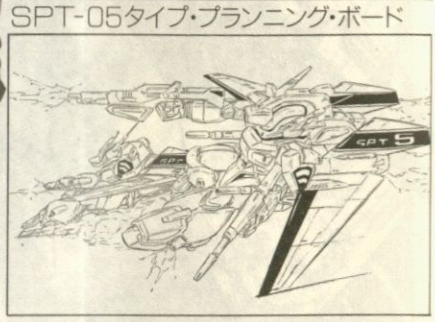
初めてBPが登場したのは、4756年に開発されたSEMS-30タイプであった。しかし、BPがシステム・レベルまで発展するのは、それから27年後のPT-40Eタイプを待つことになる。PT-40Eの試作機は、いわゆるPT（パワード・トレーサー）シリーズの最後を飾る優秀機であったが、軍側は政府に、この機体にBPSを加えた戦術案とそのための特別開発予算案を記した上申書を提出したのである。これに対して、探査省側は反発した。このBPS案は直接開発にあたった探査省側に、なんの相談もなく提出したものであり、悪く言えばなんら技術的裏付けも持たないアイディアに過ぎないものだったからである。当然のことながら、PT-40EのBPS案は青焼き段階で中止された。しかも一件には両組織のミゾを深める結末が待っていた。なんと、軍部は決まりかけていたPT-40Eの制式採用を取りやめ、さらにPTシリーズの終了と、新要求によるSPT（スーパー・パワード・トレーサー）シリーズの開発スタートを一方的に決めてしまったのである。



SPT-05タイプ(リア)
UV-05D装着時



SPT-05タイプ・プランニング・ボード



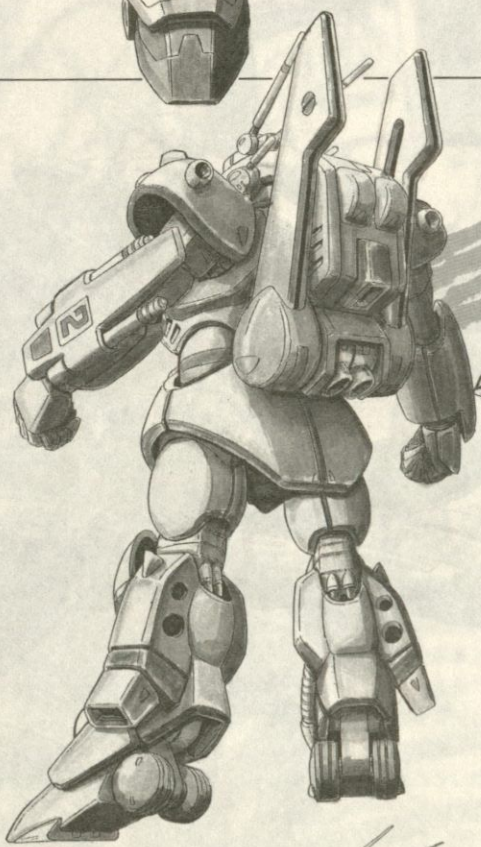
3.スーパー・パワード・トレーサーの誕生

SPTという名称は立派であったが、反面、グラドス暦4784年の開始後数年は、ろくな試作機が生れなかった。笛吹けど踊らずである。共同開発とは名ばかりの軍部の横暴に、探査省の開発チームはすっかりヘソを曲げてしまったのだ。そして、政府仲裁による両者の歩み寄りによって、本格的に開発を再開したのが4795年というから、かなり根の深い対立であったようだ。

スーパーという名に耐える機体は、4799年に生れた。SPT-05という、かつての名機PT-40Eのグレード・アップ版である。この機体は、当初から設計にBPSを組みこんでいた。そしてUV（汎用）タイプ、AR（大気圏）タイプ、GR（地上）タイプ、AM（重火力）タイプなどのBPが試作された。テストの結果は上々でBPSも実用化のメドもついた。だが、これ以降、しばらくSTP本体の大幅な性能向上はない。開発の主眼が機体そのものより、BPに移ったからである。

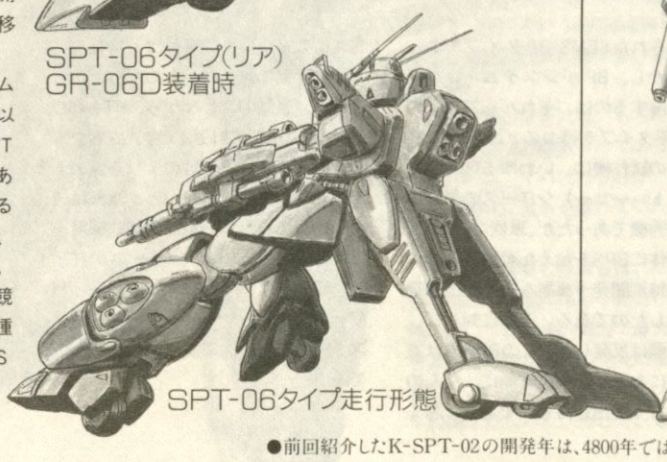
ここで注目すべき点は、開発チームの編成が変ったことであろう。仲裁以来、腰をやや低くしていた軍部がSPTを含めたBP開発に乗り出したのである。そして、探査省もそれに対応するため1チームの人員の定員を減らし、そのかわりに、チーム数を増やした。軍部側2チーム、探査側5チームは競作という形で再スタートを切り、各種のBPの性能向上と、それに応じたSPTの改良に挑んだのであった。

SPT-07タイプ走行形態



SPT-06タイプ(リア)
GR-06D装着時

SPT-07タイプ(リア)
GR-07T装着時



SPT-06タイプ走行形態

●前回紹介したK-SPT-02の開発年は、4800年ではなく4787年です。訂正するとともにおわび申しあげます。

4.パック・バック・システムの実用化

この時期のSPTは、汎用性を無視し、BPの機能を最大限に生かす改造を施しているため、これまでの画一的デザインとはほど遠い機体が多く登場する。これらは、たいてい基本ボディにSPT-05を用いているが、大幅な改造のためほとんど原型機がなんであるのか解らないほどである。

SPT-06のナンバーを得たこの機体は、4802年に生れた。軍側チームの手による地上走行型チューンナップ・タイプである。実をいえば、ほぼ同時期に探査省側チームによる地上走行型が開発中であったが、2週間の差で先を越されてしまい、SPT-07とされてしまったというエピソードもある。だが、走行性能において、動力ボックス方式の06タイプが優れていたが、飛行性能を含めた総合力では、07タイプのシャフトアーム方式が上であったため、最終的な地上走行型制式機、SPT-DT-25Cにおいて後者が採用された。

SPT-10タイプは、4807年にロール・アウトした、大口径レーザー砲を2門装備する重火力タイプである。しかし、SPTの重火力化は、現行のコンセプトは単純に機動性と運動性の低下を招くので、あまり注目を集めなかったようである。

SPT-12タイプは、大気圏飛行用として4809年に開発された機体である。すでに汎用型BPの性能はどの局地戦用BPよりも早く実用段階に至っていたが、対地掃討のため低速で飛行する能力も必要としていた。また、ウイングの使用により航続距離は汎用型よりも長くなるという利点があった。

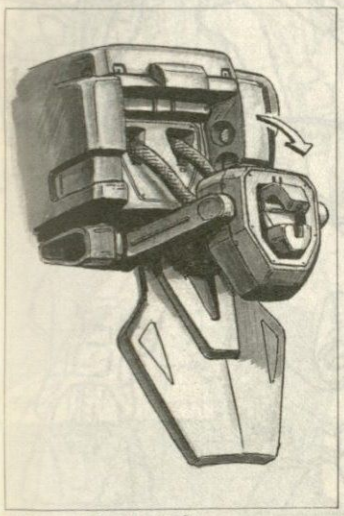
そして、4810年にSPT-13という次世代のステップとなる、全般に性能のバランスがとれた機種が生まれ、SPTシリーズは確実にその時代の役目を終えていくのであった。　〈以下次号〉

SPT-10タイプ

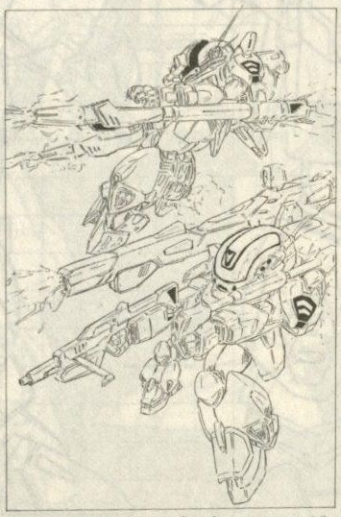
SPT-10タイプ(リア)
AM-10Z装着時

SPT-12タイプ飛行形態

SPT-12タイプ(リア)
AR-12D装着時



SPT-05タイプ
BP接続部(スイング・アップ方式)



SPT-05タイプ・プランニング・ボード

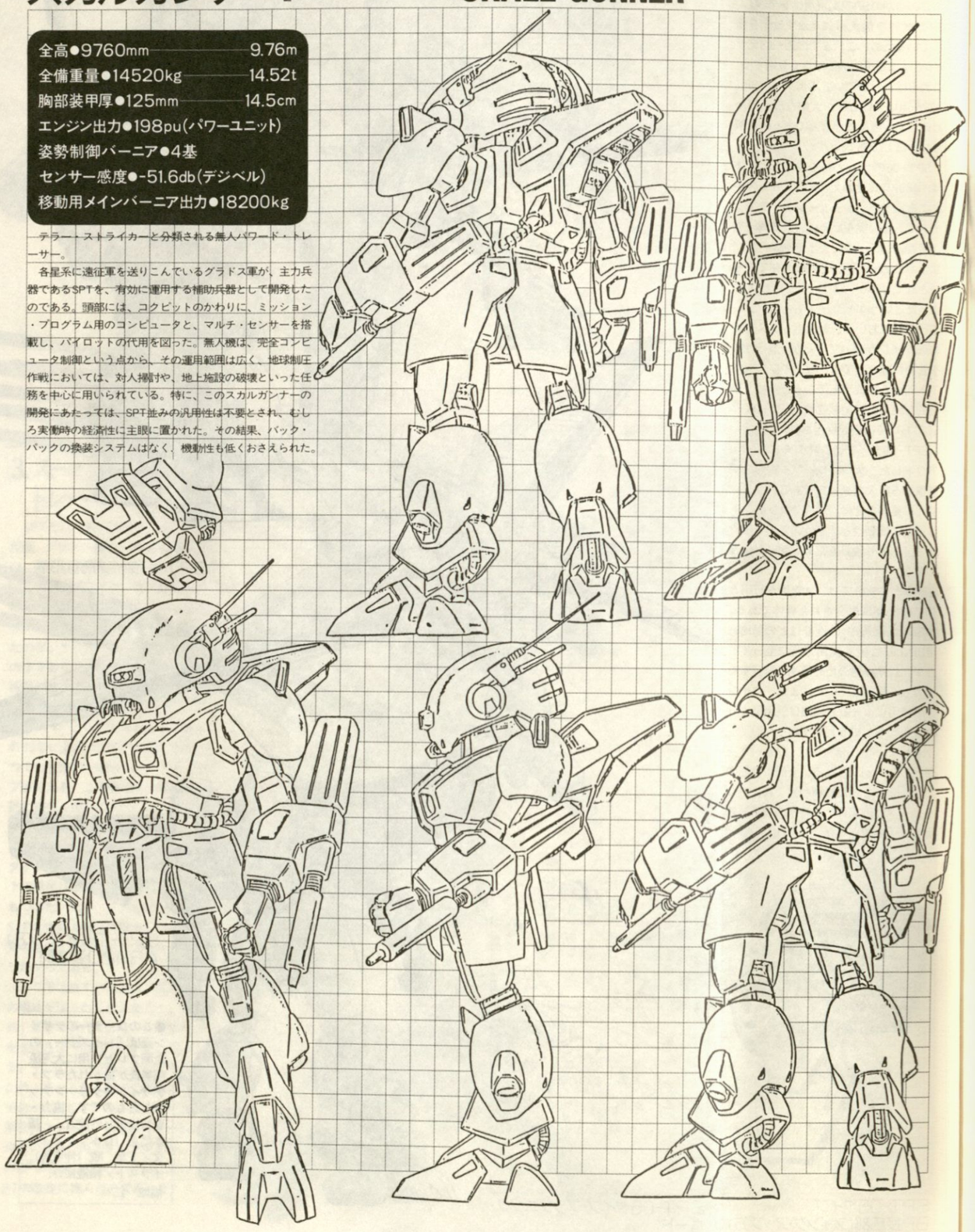
●このコーナーのデザイン画は、「レイズナー」の企画プレゼン用に大河原邦男氏が描かれたラフ・デザインをクリーンナップしたものです。協力・資料提供／外池省二、播本昌志（日本サンライズ）
文／千葉　暁（伸童舎）、イラスト／幡池裕行、福地　仁

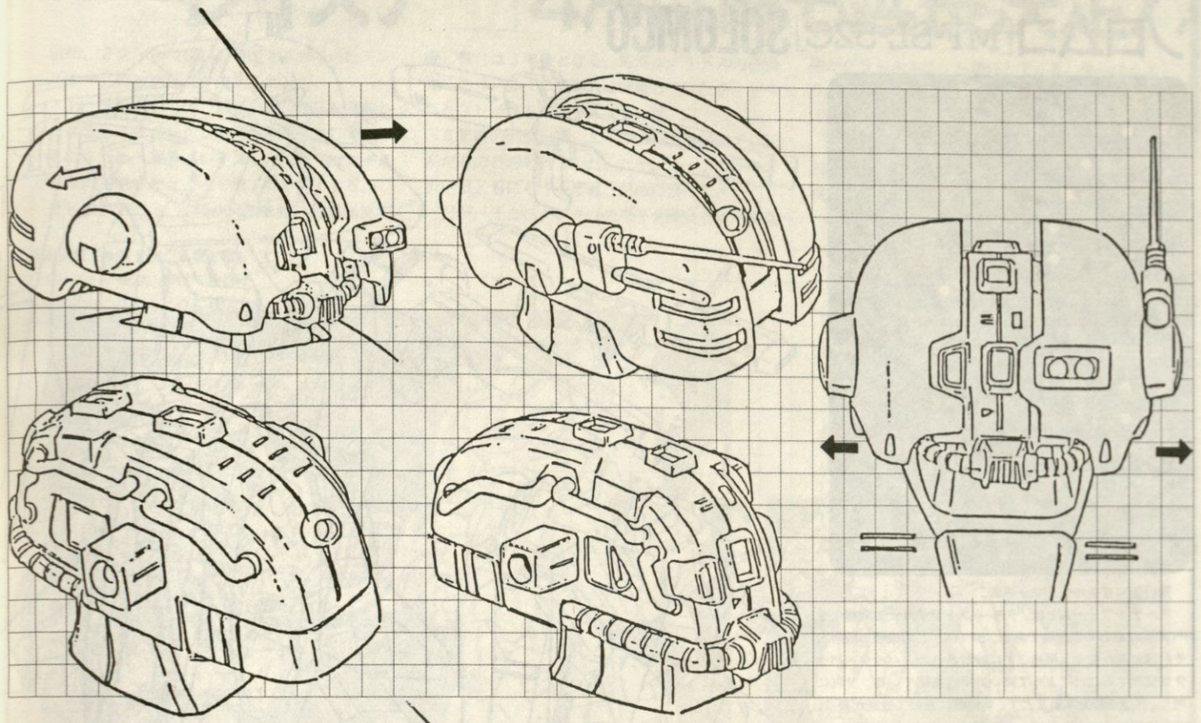
スカルガンナー[TS-SG-50C]SKALL GUNNER

全高●9760mm——9.76m
全備重量●14520kg——14.52t
胸部装甲厚●125mm——14.5cm
エンジン出力●198pu(パワーユニット)
姿勢制御バーニア●4基
センサー感度●-51.6db(デジベル)
移動用メインバーニア出力●18200kg

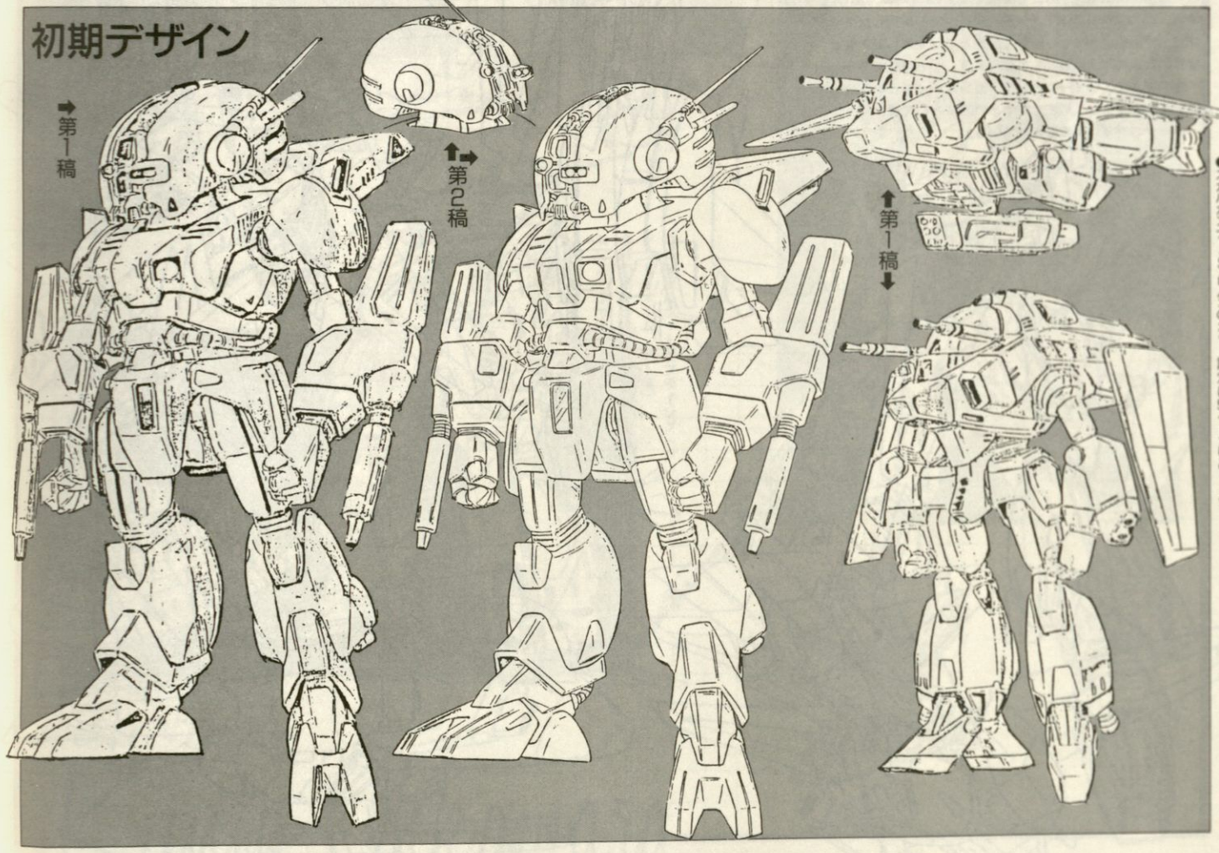
テラー・ストライカーと分類される無人パワード・トレーサー。

各星系に遠征軍を送りこんでいるグラドス軍が、主力兵器であるSPTを、有効に運用する補助兵器として開発したのである。頭部には、コクピットのかわりに、ミッション・プログラム用のコンピュータと、マルチ・センサーを搭載し、パイロットの代用を図った。無人機は、完全コンピュータ制御という点から、その運用範囲は広く、地球制圧作戦においては、対人掃討や、地上施設の破壊といった任務を中心に用いられている。特に、このスカルガンナーの開発にあたっては、SPT並みの汎用性は不要とされ、むしろ実働時の経済性に主眼に置かれた。その結果、バック・パックの換装システムはなく、機動性も低くおさえられた。





初期デザイン



●スカルガンナーとソロムSのカラー設定は58ページにあります。

SUPER POWERD TRACER

ソロムコ[MF-SL-52C]SOLOMCO

（ルビ：マルチフォーム）

〈人型〉

全高●9350mm	9.35m
全備重量●11100kg	11.1ct
胸部装甲厚●105mm	10.5cm
エンジン出力●208Pu(パワーユニット)	
センサー感度●-52.0db(デジベル)	
移動用メインバーニア出力●	10240kg×2

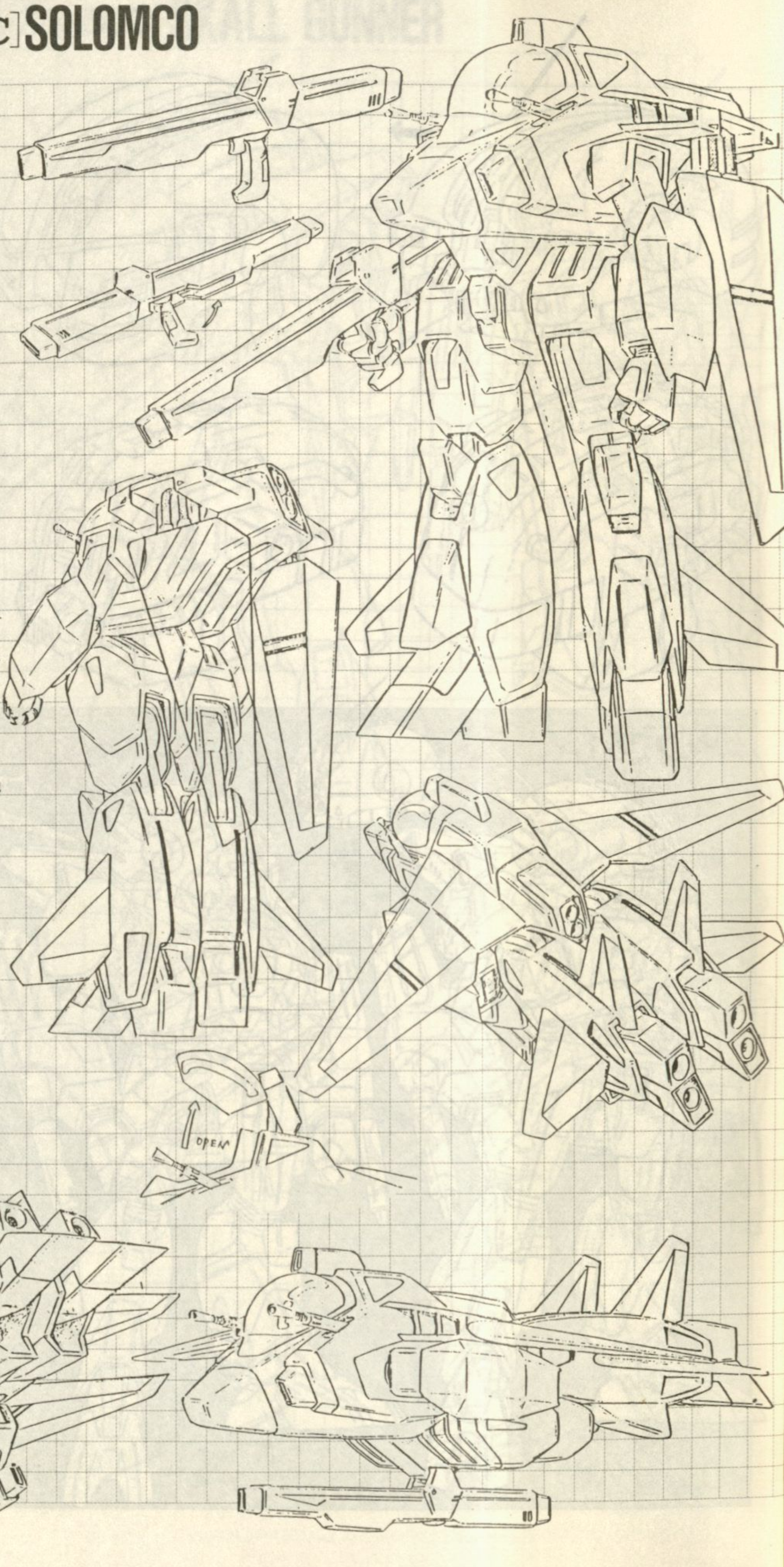
〈飛行型〉

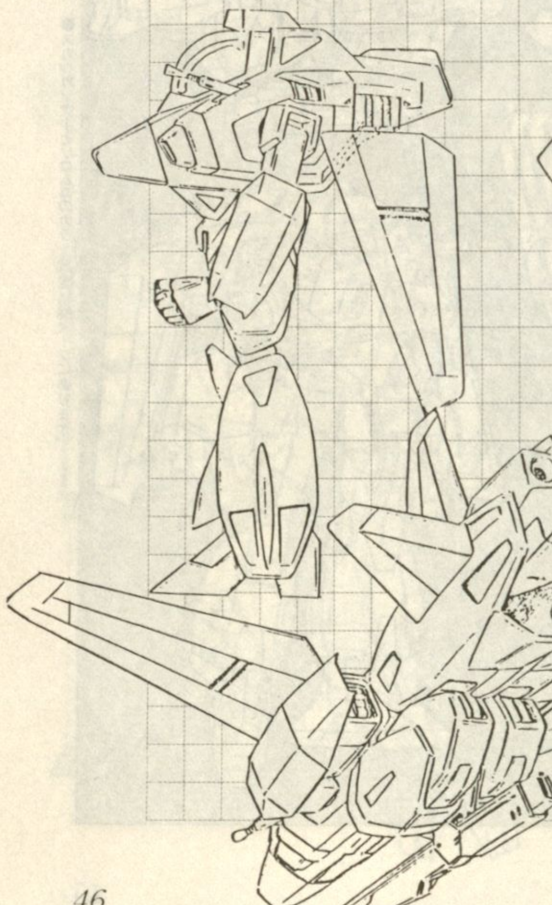
全高●4560mm	4.56m
全長●7475mm	7.475m
翼巾●10350mm	10.35m
飛行用ロケット出力(足の裏)	6200kg×2
	6600kg×2

飛行型可変マルチ・フォーム。

マルチ・フォームとは、テラー・ストライカーと同様にSPT開発における副産物である。SPTは、どの機種も設計上それほど差がなく、用途ごとに設計された、バック・パックを交換することによって高い汎用性を得ている。それに対し、用途を限定することで、局地戦において性能が高く、さらに機体コストを下げたものがマルチ・フォームである。特に、このソロムコは、大気圏内飛行性能を重視したタイプで、空戦性能が高い。そして、地上では変形して人型となり、従来の陸上兵器として運用することも可能である。

他のマルチ・フォームとして、ガンステイドという重砲撃型が存在するが、厳密なSPTとの区分としては、バック・パックの有無によるとされている。





NEW SPT DESIGN

「蒼き流星レイズナー」4月以降も延長決定!

当初、2クール(26話分)予定とされていた「レイズナー」の放送延長が決定した。

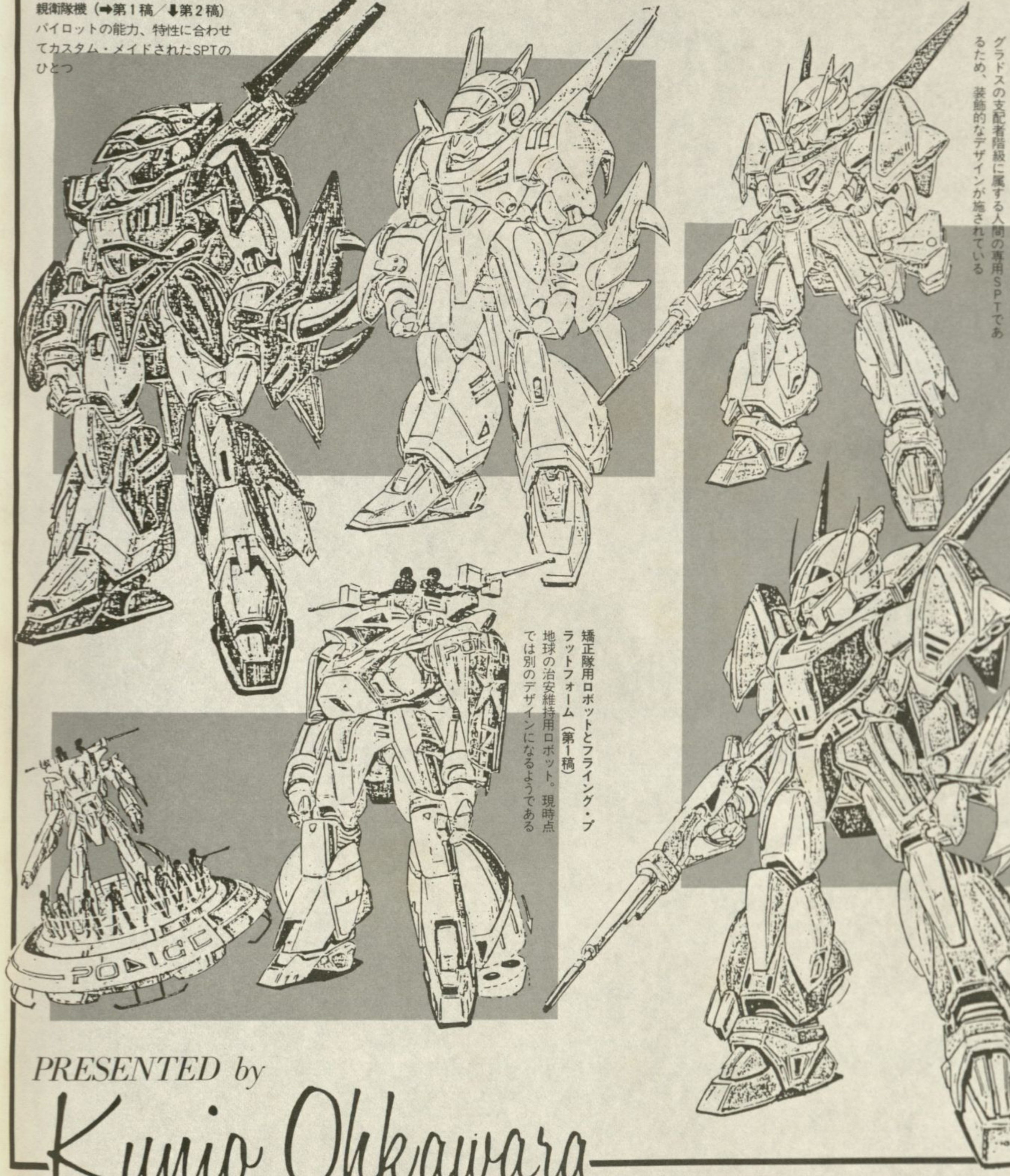
ストーリーとしては、24話に地球制圧を目前としたグラドス軍グレスコ艦隊の進軍を少しでもくいとめるため、単身、レイズナーに乗ったエイジが旗艦に突撃するところで第1部が終了する。

そして第2部は、26話から始まる。(25話は総集編)舞台は3年後となる。地球はグラドスの占領化にあり、多くの地球人は服従していたが、ゲリラとなり抵抗を続ける人々もいた。

3年前の戦闘以来、エイジの行方は知れず、死んだものと思われていた。だが、エイジはレイズナーとともにもう一度戦うために帰ってきた。

だが、そこにグレスコの息子を隊長とする親衛隊がグラドス本星から着任してくる。彼らはカスタム・メイドのSPTに乗りこむエリートたちで、エイジの強力な敵となるのだ。

このコーナーで紹介する新デザインのSPTは、26話以降に登場するもので、これ以外にも親衛隊機などが数機出ることが予定されている。



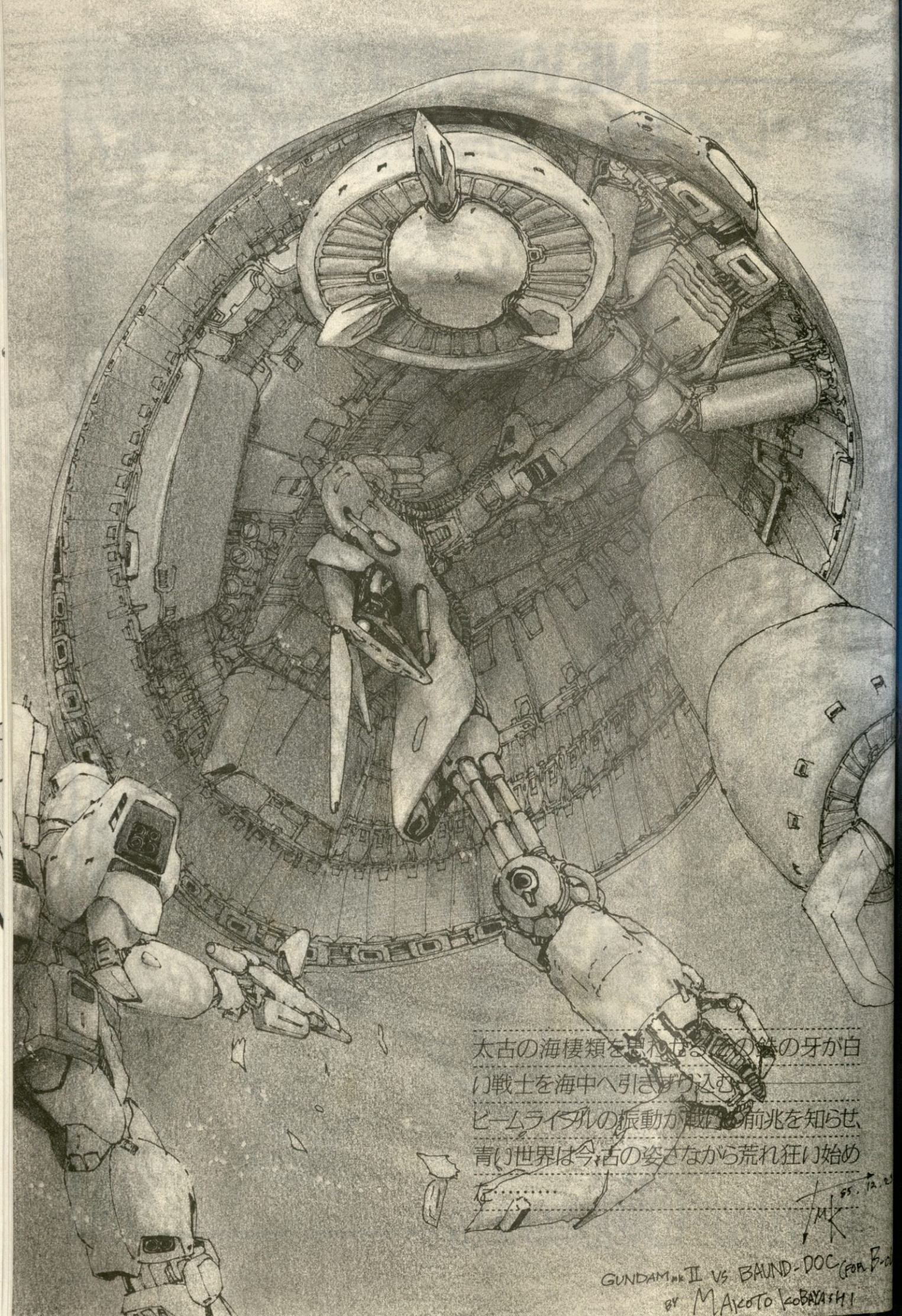
親衛隊機(➡第1稿/⬇第2稿)
パイロットの能力、特性に合わせてカスタム・メイドされたSPTのひとつ

グレスコ・Jr専用機(⬅第1稿/⬇第2稿)
グラドスの支配者階級に属する人間の専用SPTであるため、装飾的なデザインが施されている

矯正隊用ロボットとフライング・プラットフォーム(第1稿)
地球の治安維持用ロボット。現時点では別のデザインになるようである

PRESENTED by

Kunio Ohkawara


太古の海棲類を思わせる
の鉄の牙が白
い戦士を海中へ引きずり込む
ビームライフルの振動が戦
の前兆を知らせ、
青い世界は今、古の姿さながら荒れ狂い始め
た……
GUNDAM mk II VS BAUND-DOC (FOR B-C
BY MAKOTO KOBAYASHI

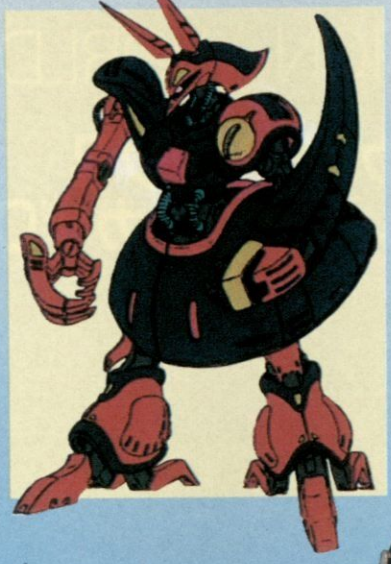
ZGUNDAM ORIGINAL DESIGN WORLD

小林 誠のMS世界

バウンド・ドック&ガザC

バウンド・ドックはその特異な形態と変型システムからZガンダムのMS.MAの中では、もっとも異色な存在といえよう。ロザミア・バダムはこのMAで出撃後、サイコガンダムMKIIに乗る。バウンド・ドックには赤色に塗装された機体のほかに、複座式のプロトタイプ機がある。(Bクラブ3号の55ページの設定参照)また、カミーユの宿命のライバルだったジェリドは、このバウンド・ドック(ロザミア用)でZガンダムと最期の対決を迎えることになる。

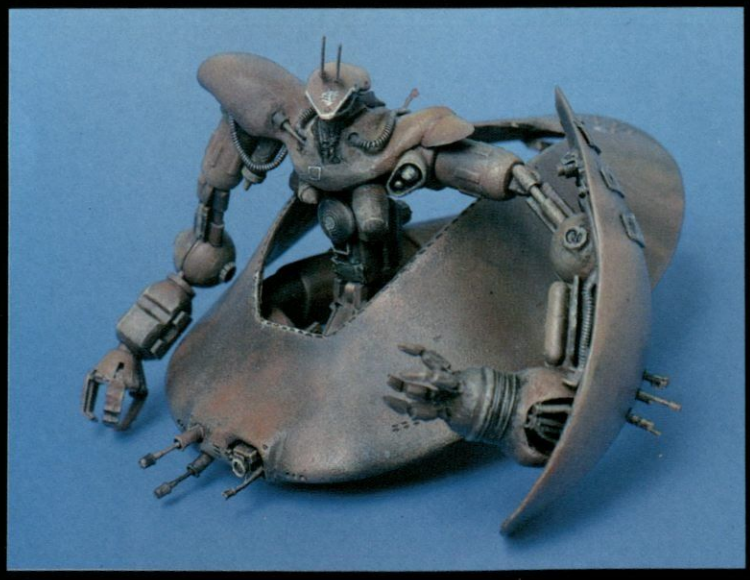
今回はバウンド・ドックのコンセプトデザインを担当した小林誠氏(アニメ用のフイニッシュワークは、「飛影(とびかげ)」等のメカデザインをした大畑晃一氏)に変型可能なオリジナルモデルを製作してもらった。



MAM-07〝グラブロ〟の高い水中戦闘能力をより発展させ、さらに水上における高機動格闘戦能力を持たされた〝ドック・シリーズ〟は、それまでの水中戦用モビルスーツ・モビルアーマーとは大きく異なる外見を有した。外殻は上面のみ、グラブロタイプの水流エンジンと超大型マニピュレーターを下面に有し、さらに上面外殻外に露出して白兵戦を行ない、MA（モビルアーマー）機動時には下面外殻内に引き込まれるフレーム状のボディ（頭・上半身）を機体中央部に持った。ほぼ中空の外殻内には各種武装を装備、このためドックは全長27mとグラブロとほぼ同じ大きさながら、その攻撃力は強大であり、特に大型マニピュレーター4本をフルに使用しての水中戦闘は無敵といえるものであった。

数年後、月面（グラナダ）に部品状態で残されていた数機のドックが宇宙戦闘用に改良され、これらドックS（宇宙型）は〝ハウンド・ドック〟と呼ばれて実戦に投入されている。ドックM（通常型）も地上に残されていたものが、そのまま運用され、一機がRX-178と遭遇したとの記録がある。

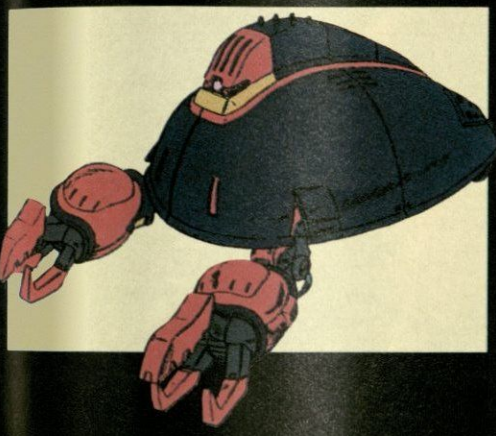
（解説 小林誠）



BAUND DOC

ORIGINAL MODEL

MOBILE SUIT



MOBILE ARMOR

小林 誠

ORIGINAL MODEL

1/144 SCALE

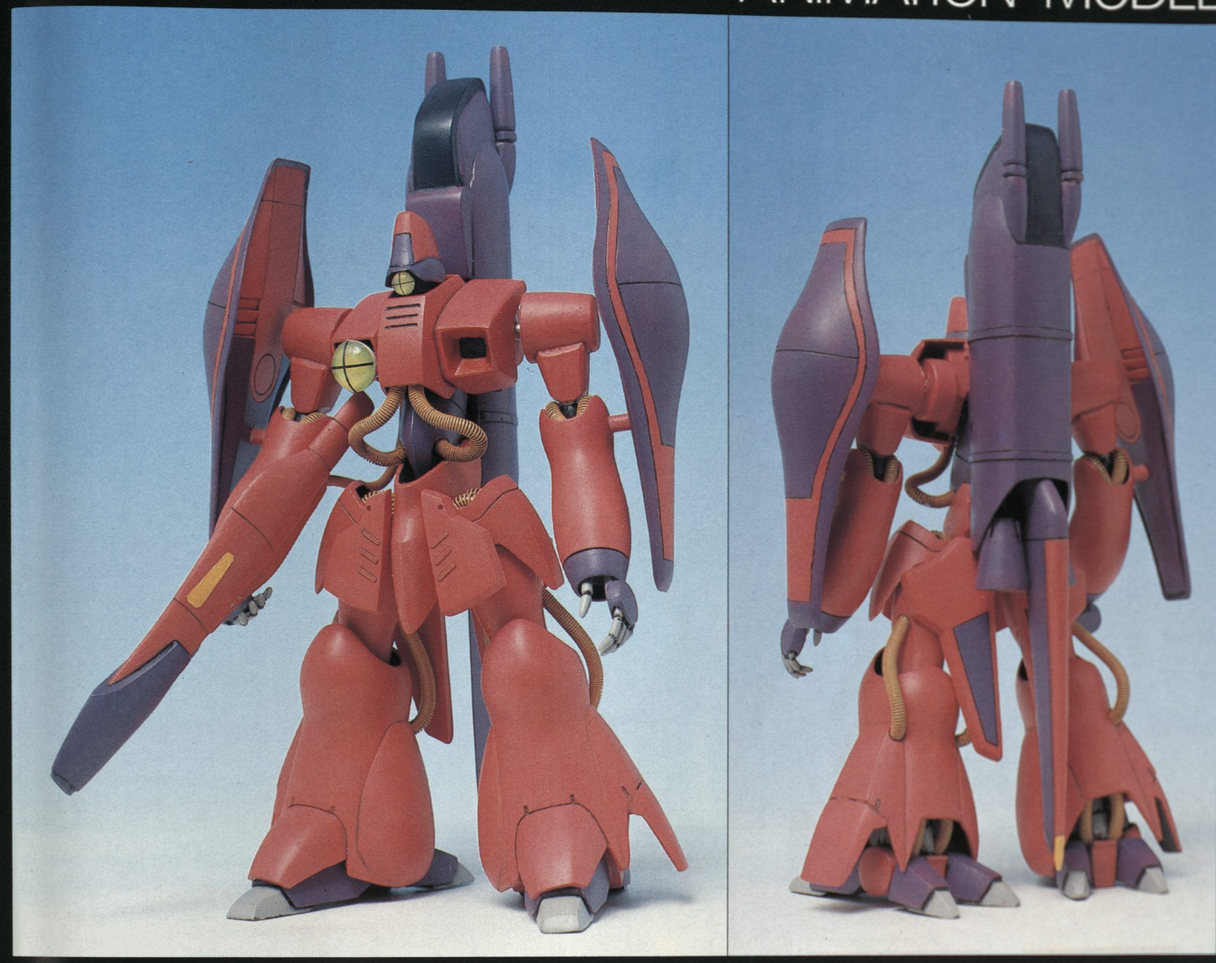
GAZA-C

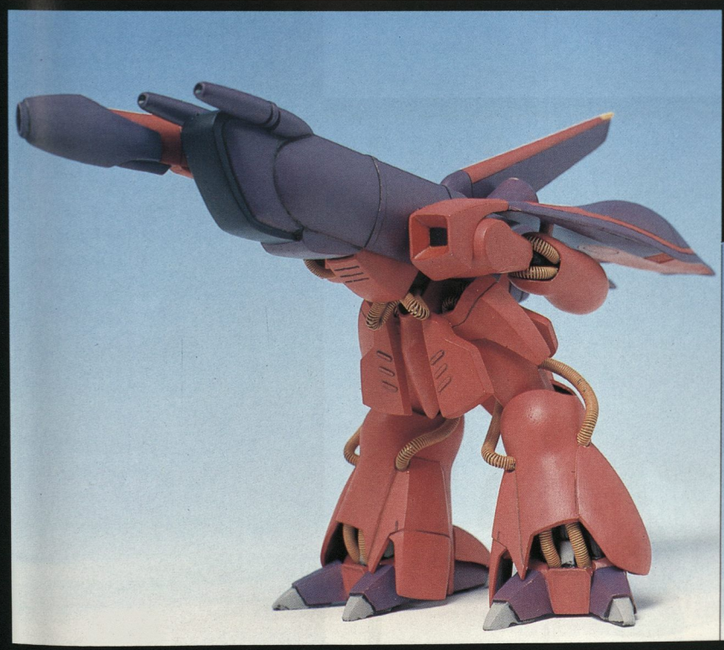
アクシズの量産型モビルスーツ、ガザCのコンセプトデザインも小林誠氏の手によるものである。バウンド・ドックとほぼ同時期にデザインされたものだということなので、今回はコンセプトデザインをベースにしたオリジナルモデルとして作例してもらった。

（スケールは、1/144。53ページの速水仁司氏製作によるアニメモデルのキャストパーツをベースにした無可動モデルである）

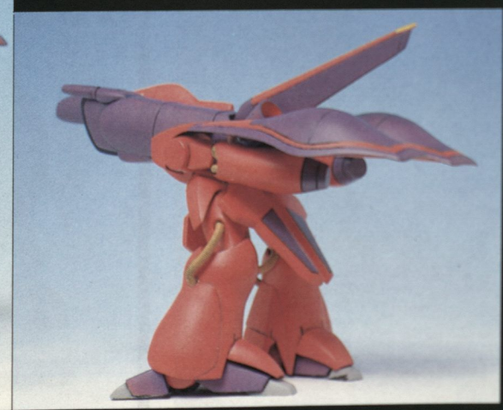
速水 仁司

ANIMATION MODEL

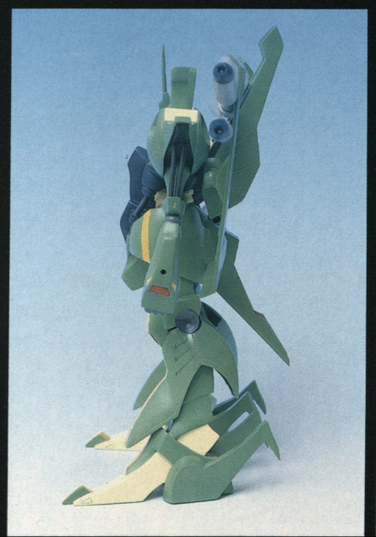


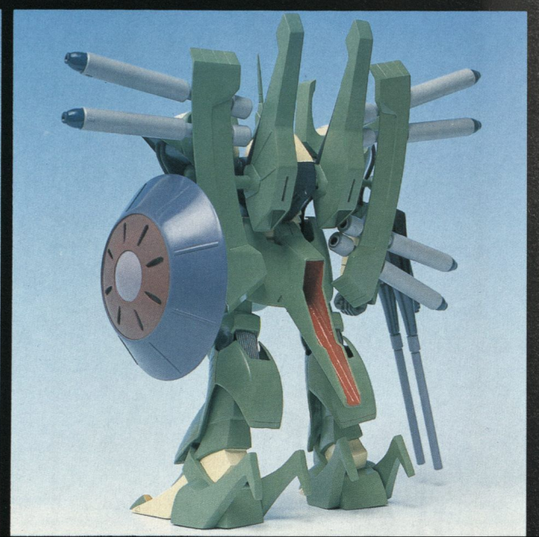


小林誠氏のオリジナルモデルに対して、速水仁司氏にはアニメ設定に忠実なガザCを製作してもらった。このガザC、スケールは1/144で、昨年10月のプラモ見本市用に出品するため製作したものである。製作方法はファンドによる原型からプラキャストパーツにおきかえたもので、今回は見本市用とは別にディテール重視で再製作したわけである。変型はできないが、キャストパーツの組み替えによってモビルアーマー形態も製作した。（製作記事は68ページ）



CONCEPT MODEL
Z GUNDAM NEW MS





1/144 SCALE
パラス・アテネ
(フルアーマー装備タイプ)

by 千草　巽
TATSUMI　CHIGUSA

パラス・アテネはかなり複雑な線で構成されたデザインなので、今までの**バルサ原型→バキュームフォーム**といった作り方のみでは立体感不可能であろうと考えました。また、製作方法のワンパターン化を怖れ、少しは新しい作り方を導入してみようと、胸と胴と足首をプラキャストを削り込んで作ってみる事にしたのです。

最初に図面を引きます。図面からフラバンでゲージを作り、そのゲージを使ってバルサを大まかな形に削り出します。削り出したバルサに瞬間接着剤をしみ込ませ、一度、ペーパーがけをして、シリコンで型取りするのです。

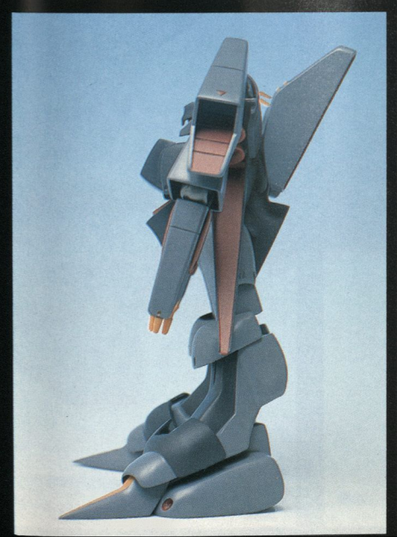
削り出したバルサのパーツをプラキャストに置き換え、細く削り込んでいきます。単純な球体のようなパーツならバルサを目止めしたものでも良いのですが、パラス・アテネの腹部のジャバラ状スリットはそうはいきません。削り込んだプラキャストパーツにポリパテ、エポキシパテ等でディテールをつけて行けば、胸、胴、足首のパーツは完成です。

スカートのような中空のパーツはこのような作り方では出来ません。バキュームフォームが必要になります。先程のシリコン型を利用して胸と胴をもう一度キャスト抜きします。これを組み立て、この上にファンドを盛っていきます。ポリパテでも良いのですがファンドの方が安くつきます。このファンドがスカートのバキューム原型になります。

その他、頭、えり、もも、すね等はバルサ原型のバキュームフォーム。バインダーはフラバンの貼り合せです。

円型の楯もバキュームフォームで作りますが原型はバルサでなく石膏です。トリメという回転体を作る木枠を作りそこで出来た石膏原型を一度オイルゼリーで型取り、キャストに起します。これをバキューム原型にするわけです。

さて、パラス・アテネのキットは1月に発売（この作例記事を書いている時にテストショットが上がったのだが）されましたが、前後の設定しかなかった時に設計されたため、フルアーマータイフではなく、顔の形状もちょっと違うし、足のクローも可動しないのは残念だった。まあ、それだけにモデラーとしては腕のふるいがいのあるキットなのですがね……。



1/144 SCALE
バイアラン

by 小林とおる
TOHRU　KOBAYASHI

このバイアランは、昨年11月末に行なわれた社内見本市へ出品するために製作したもので、製作期間はいつもよりは短いものでした。それでは製作方法を紹介しましょう。

●脚部　先ず、始めにする事ですが設定画を見て形が近いパーツを探します。バイアランの全体のイメージはMSというよりはヘビーメタルに近いフォルムをしているように思えました、そこでこのMSの脚部にピッタリくるパーツがエルガイムシリーズ（そういえば近頃はHMのキットが模型店で見かけなくなりましたね）の**グルーン**の足でした。幅もせまくし、ディテールを修正、つま先とかかと等はフラバンを張り合わせて削り出した物。太ももはグルーンの物を加工しました。

●胴体　アシュラテンプルの体が中身になっています。股間のインテークと胸まわりをプラバンで変身させます。脇にあるインテークは**06R**のランドセルのバーニア。尻のメインバーニアは**リック・ディアス**の足で幅をつめて足の裏をくり抜いてディテールを追加しました。背中のジェットエンジンとランドセル、そして脇の下のスタビレイターはすべてプラバンです。

●頭部　**ガルバルディβ**の物を芯にプラ棒とプラバンを削り仕上げます。頭でっかちにならぬ様に気を使いすぎて少し小さくなってしまったようです。

●腕部　ノズルのついた大きな肩はアシュラテンプルのふくらはぎで3cm位にカットし後をくりぬく。（ここに、ノズルが並ぶ、またカットした残りの丸く、ふくらんだ部分は足首の上の物になった）腕や肩のエンジンは、プラバンとプラ棒だけ。ただし、指は**オージェ**のランサーをカットし角度をかえてつなげたもの。

●仕上げ　いつもの様にサーフェイサーで傷をチェックして、アニメ設定通りのカラーで仕上げました。

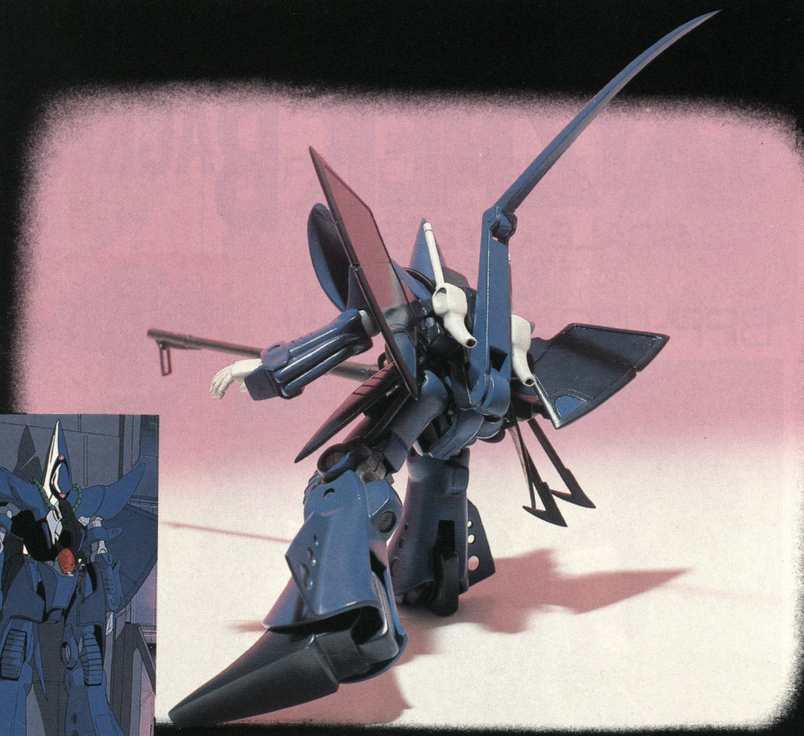
このバイアラン。36話でキリマンジャロで活躍した時は、試験段階だったためダカールにあらわれた時と塗装が異なっていました。（気付いた人いたかな？）バイアランのキットが出たら、是非共、この2タイプに塗り分けてみたいものです。尚、バイアランは設定全長が23mと巨大なため、キット化は1／220になるそうです。（全高は約11cm位ですね、少し小さいかな）

1/144 SCALE ハンブラビ

by 宮下将彦
MASAHIKO MIYASHITA

IMAGE MODEL

HAMBRABI



実際にはこんなバランスを
しているパースモデルなのです…

●製作記事は、76ページにあります。

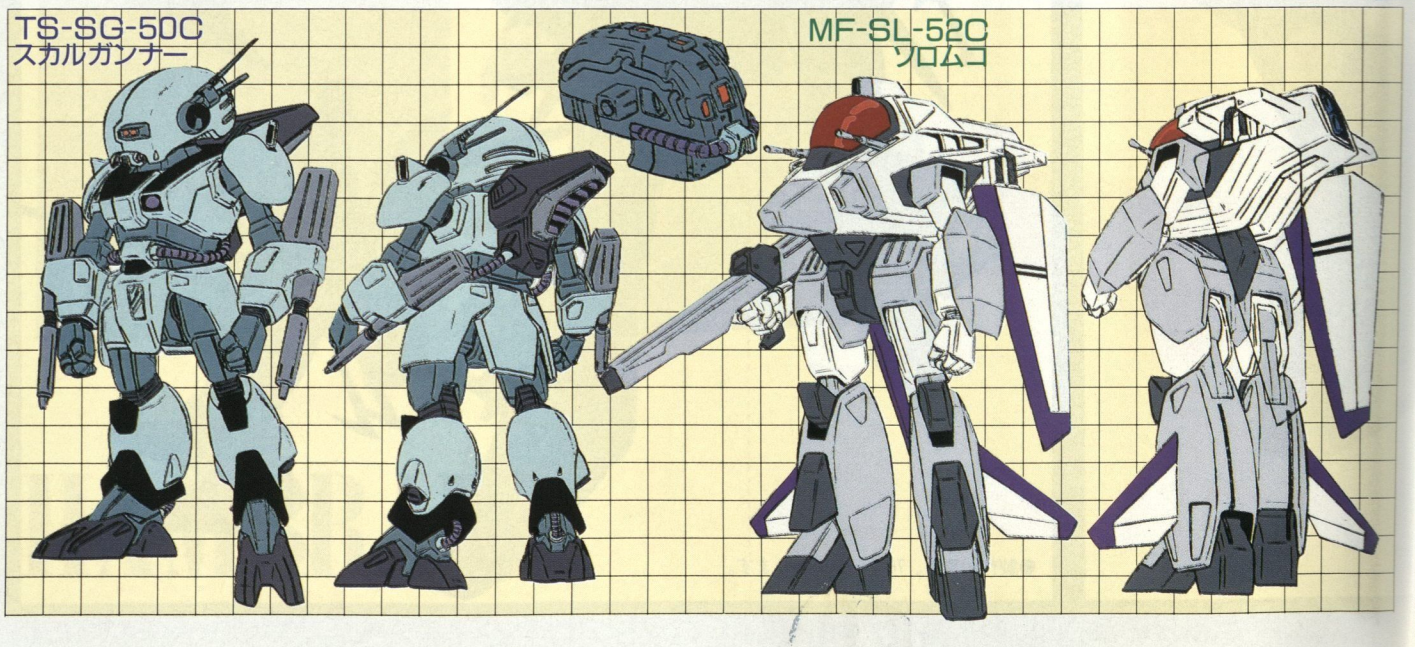
LAYZNER BACK PACKAGE PARTS

1/72 SCALE LAYZER

by 千草 巽
TATSUMI CHIGUSA

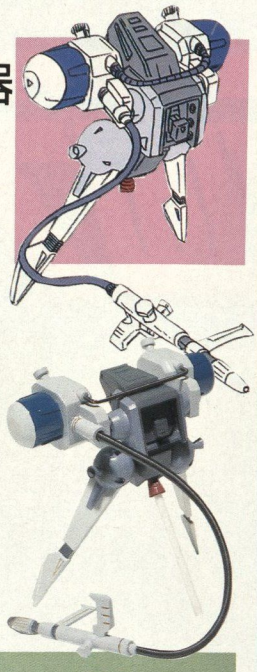
BPP-03C/大気圏用パーツ

●バック・パッケージ・パーツの解説は38ページの〝SPTフューチャーテクノロジー〟をお読み下さい。

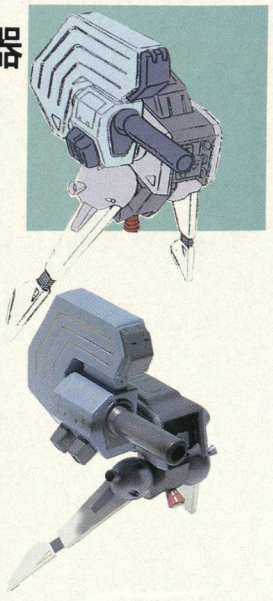


CONCEPT MODEL

BPP-26C/火炎放射器



BPP-03C/榴弾発射器



セメダイン
——夢の創造を提供する——

PERFECT JOINING

パーフェクトを追求するハイパワー接着剤

ジョイニング
美しい模型製作のキーポイントといえば接着。
ジョイニング
接着の良し悪しが、モデルの完成度を左右します。
ジョイニング
セメダインはより早く、よりパーフェクトな接着を追求します。

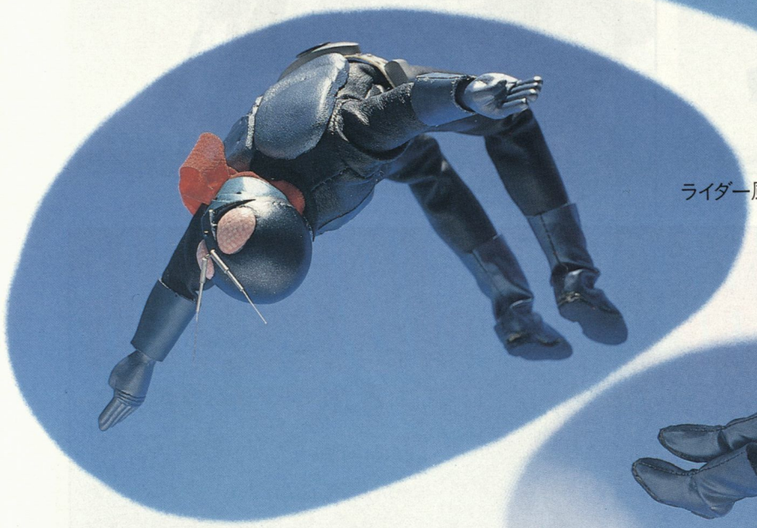
強力瞬間接着剤
模型用3000B 2g
●模型用木材に最適！
高粘度タイプのため、バルサ・ベニヤ・木材など浸み込みやすいものを瞬時に強力接着します。
350円

プラモデル用 30mℓハケ付
●プラモデル製作に必携！
スチロール樹脂を溶かして接着するので、継ぎ目が残らず美しく仕上がります。
120円

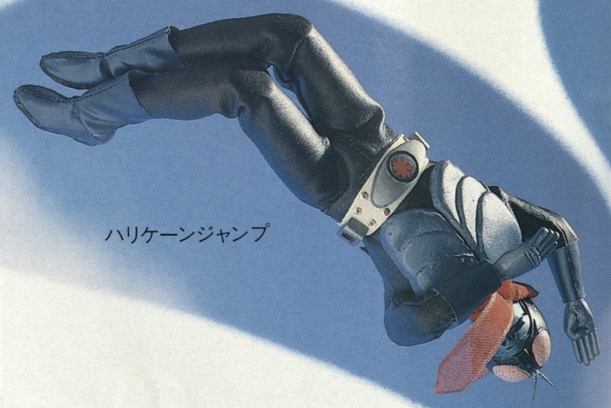
SUPER REAL ACTION FIGURE

GO! 仮面ライダー

スカイカット

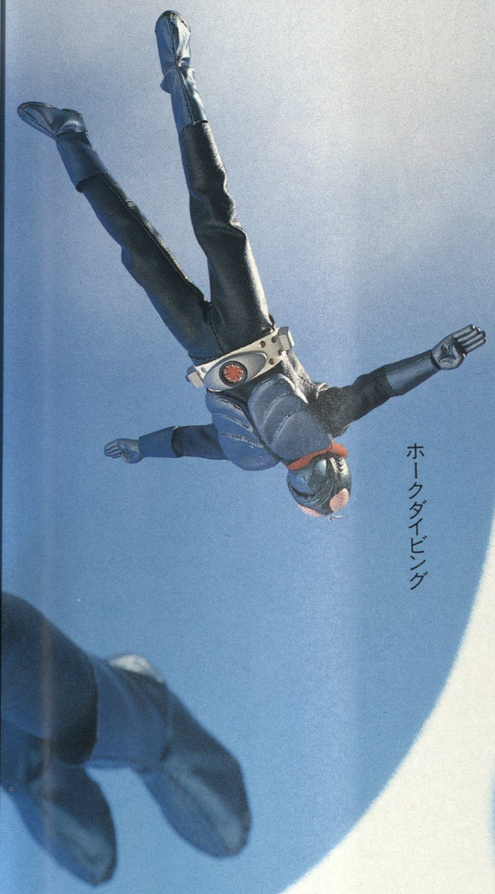


ライダー風車

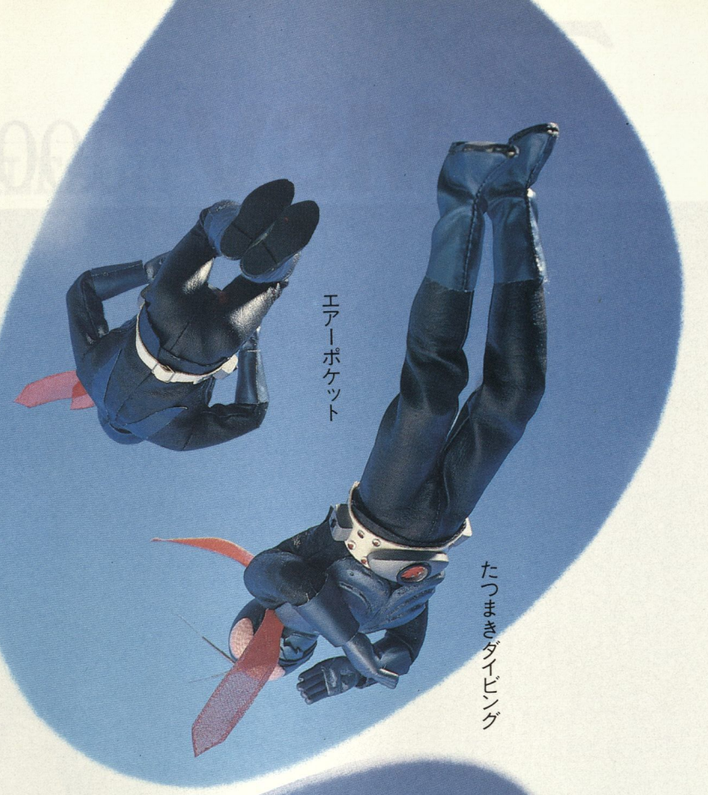


ハリケーンジャンプ

全身36カ所の関節が可動する〝スパイラル・ゾーン〟のアクションフイギュアを使用して製作した特撮ヒーロー・コスチュームの第1弾は、仮面ライダー1号です。ところで、このページのレイアウトが何をヒントにしたかわかりますか？　その雑誌名をあてた人は、かなりの特撮ファンだね!!
（製作記事は71ページ）



ホークダイビング



エアーポケット

たつまきダイビング

ジェットジャンプ

■パーツ製作／速水仁司
■衣裳製作／外川祐

ZMSV 100式改

by 小林とおる
TOHRU KOBAYSHI

ZETA GUNDAM MOBILESUIT VARIATION PLAN

Z・MSプラン・1
MSR-100S百式改

●開発背景

アナハイム・エレクトロニクス社が、MSN-100百式のマイナー・チェンジ版として開発に着手した高性能モビルスーツ。

Z計画の一環として開発された100式は、Zガンダムの完成によって試作機として一応の使命を終えた。ところが、エゥーゴのエース・パイロット、クワトロ・バジーナ大尉の専用機として実戦に参加してから、めざましい戦歴を残し、一躍注目を浴びることになる。しかし、100式はトータル・バランスがとれた優秀機であったが、その反面、ずばぬけた性能の特徴がなく、かなりの熟練パイロットでない限り、その隠された特性を引き出せない機体であることを開発者側に再確認させている。同様の理由で、連邦軍がガンダムMK-IIの量産化を中止しているように、非常に高いポテンシャルを秘めたモビルスーツであっても、それが良い機体と判断されないことが多いようだ。

だが、新たにエゥーゴのモビルスーツ開発計画が発表された。開発主旨は、時代の推移に合わせ、現行のモビルスーツを強化するというものである。そこに100式の強化発展案も含まれていたのだ。

●機体解説

そもそも100式は、さまざまな最新技術を盛りこんだ実験機であった。信頼性という点で見送られた機能があるが、ネーミングの由来通り技術革新の波に耐え、数十年間は現役に耐えうるモビルスーツであった。そのため、再設計も比較的容易であったと聞く。

再設計の要点としては軽量化と推力増強である。そのため、腕部装甲を大幅に省略したが、推進剤の総量が増えたため、全備重量はオーバーしてしまった。だが、Zガンダムのロングテール・バーニア・スタビライザーを発展させた新型バック・パックを採用するため、運動性と機動性の向上は確実と見こまれている。

また、同時開発中の各種兵器に合せ、武器のハード・ポイントが増やされていることも特徴のひとつである。

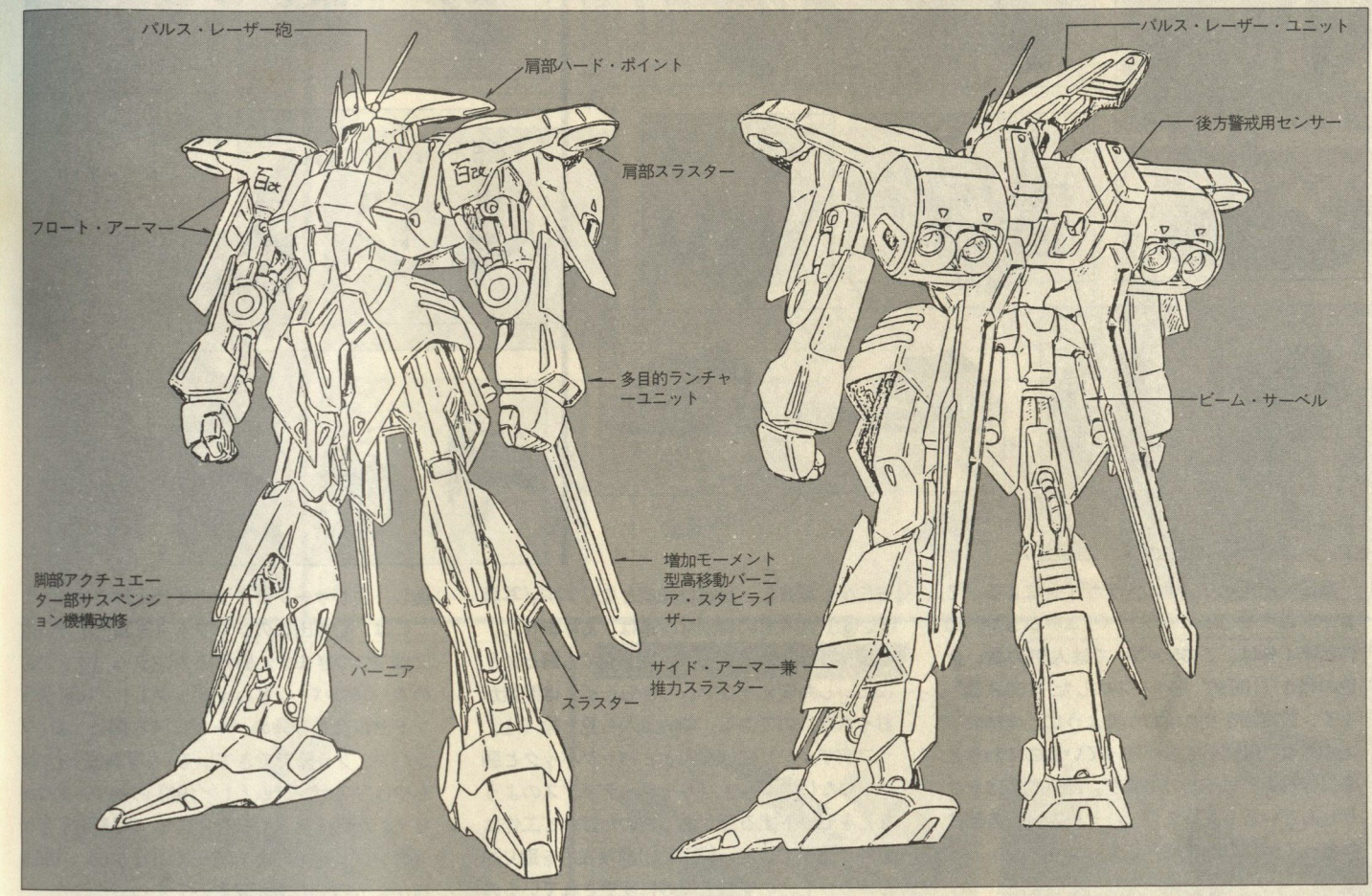
●SPEC DATA(推定値)

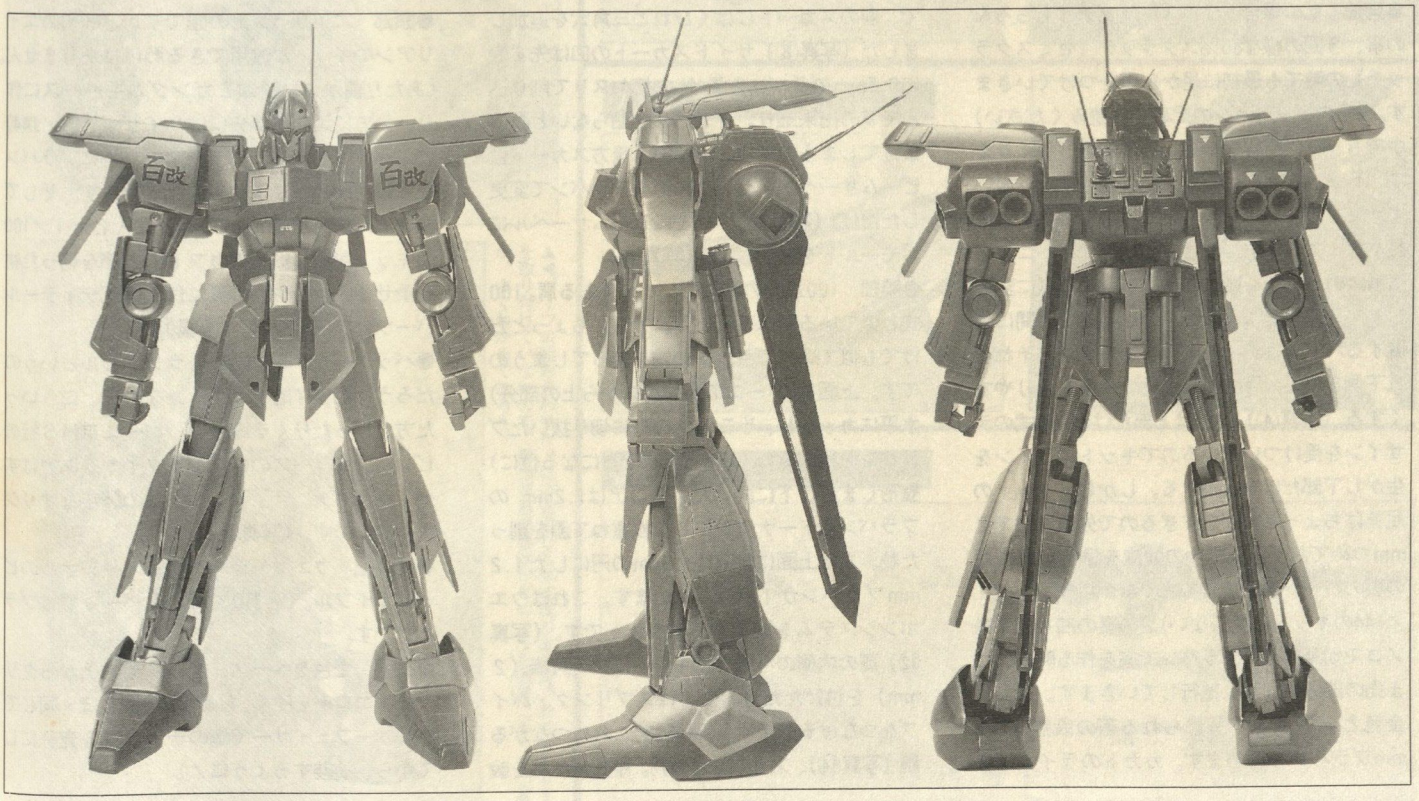
■全高/19.2m■本体重量39.2t■全備重量/63.6■パワージェネレータ出力/2015KW■移動用ロケット推力/78500kg×1(バック・パック)、7500kg×2(脚部)■姿勢制御用バーニア/12基■センサー有効半径/11500m

MODELING MANUAL.1

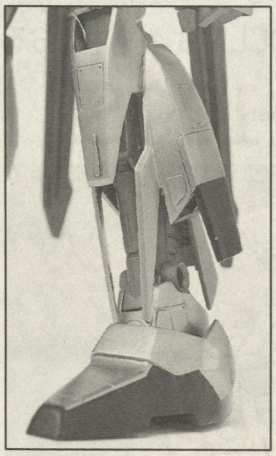
1/100 SCALE 100式改 MSR-100S

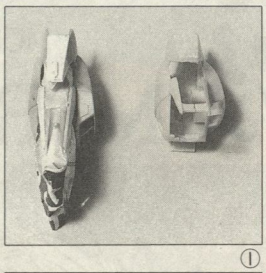
DESIGN／藤田一己
KAZUMI FUZITA
MODELING／小林とおる
TOHRU KOBAYASHI



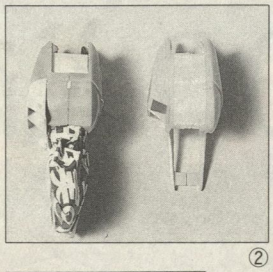


脚部

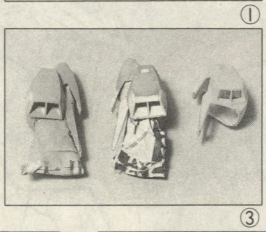




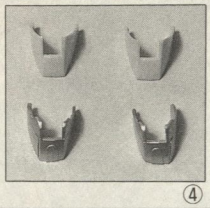
①



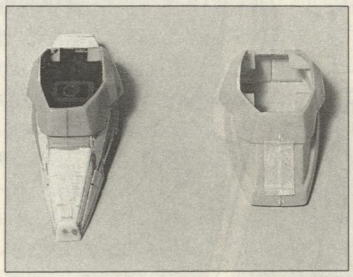
②



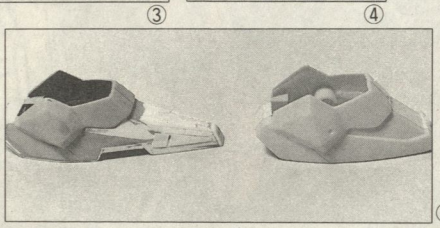
③



④

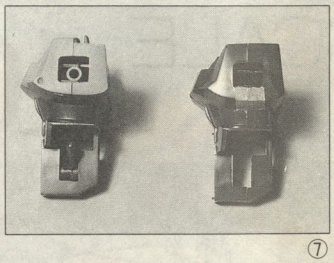


⑤

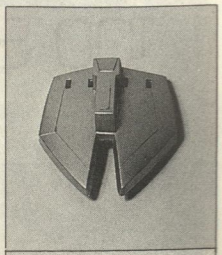


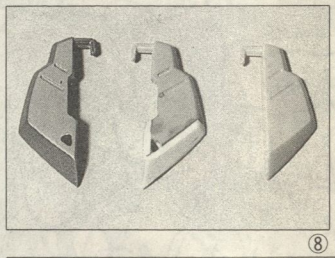
⑥

スカート

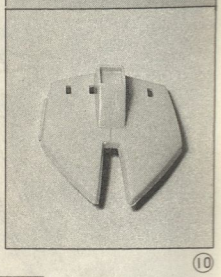


⑦

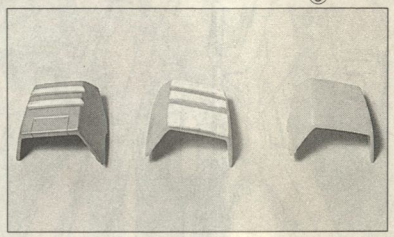




⑧



⑩



⑨

藤田一己氏オリジナル・デザインによる〝Zガンダム・モビルスーツ・バリエーション〟の作例第1弾は、ZのMSの中では人気の高い金色の戦士〝100式〟をベースにした〝100式改〟です。設定画を見ればわかるように、全体のフォルムは、100式らしさが残っているのでわりと楽に作れると思ったのですが、部分的にはかなりしんどい所もありました。それでは、各部にわたって製作方法を紹介しましょう。

●脚部　私の場合、フルスクラッチはもちろんの事、今回の様な80%スクラッチ（セミスクラッチ）の時でも最初に足から手をつけていきます。(2号のギャプランの記事をお読みください) 中でも、特に複雑な形をしたスネをいじくります。ベースとなる100式とあまり変っていないようですが、ヒザとスネのとんがりがいずれも長くなっています。そして、サイドバーニアの噴射口のラインを逆への字型から一直線に変更します。(写真①、②、③)足と足首の中間に位置するパーツはディテールを加えて左右それぞれ下側を斜めにカットし足首の角度をふりやすくする。(写真④) 足首は上部だけが100式のデザインを受けついでいるのでキットのラインを生かし下部だけを改造する。しかし、キットの足首はちょっと幅が広すぎるので先に左右で2mmつめておく。作業中の強度を保つために足の裏のパーツを接着しておく事がポイント。(1／144のキットは関係ない)足の裏の凹を先ず糸ノコで切り取り、プラバンで底を作る時に、つま先の部分も同時に進行していきます。また、金色と赤色に塗り分けられる筈の段差は0.5mmプラバンで埋めます。カカトのラインは後方に少し延長し、足首は完成となります。(写真⑤、⑥) 太ももの特別な改造は、ありません。

●胴体及びスカート　設定画を見ても解るようにたいした変化がない。しかし、そうは問屋がおろさないのである。斜め上から見た絵（注、ラフデザイン）にはなんと、バックパックと胴体をつなげるベルト（リック・ディアスのような）をセットする段があったのだけれど工作は意外と簡単でした。(写真⑦)前後左右を取り囲むスカート、いずれも微妙に変更されているので、前のスカートにはくびれと三角穴を追加しました (写真⑧) サイドスカートの凹は先ず表に0.5mmプラバンを張り、丸棒ヤスリで削り込んで溝の出来上り。プラバンを貼らないと裏に抜けてしまうのです。(写真⑨)後方スカートはビームサーベル・ラックの形をプラバンで変更しただけ。(写真⑩)ついでにビームサーベルにもモールドを追加した。(写真⑪)

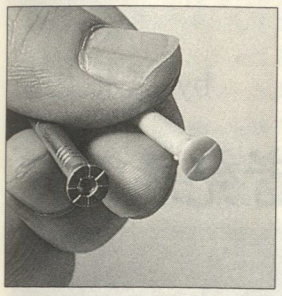
●腕部　100式改の特徴のひとつである肩。100式と似ている所は下側だけ。でも、ちょっとだけでも似ていればキットの物を使ってしまうのです。上面を(バーニアの噴射口から上の部分) 水平にカットし、そこに凸の形に切り抜いたプラバンを積み重ね（厚みが約5mmになる位に）整形します。下に向いたバーニアは1.2mm のプラバンをドーナツ形にし3枚重ねて淵を削った物。また上面には直径1.8cmの円にした1.2mmプラバンが1枚乗っています。これはウエポンシステムを固定するマウントです。(写真⑫) 肩の内側のパーツはキットにプラ角棒（2mm）を付けただけ。ここにスプリング・パイプをつなげるのです。(写真⑬)これにつながる腕 (写真⑭)、右が100式の物。中央がそれを改造し、左がサーフェイサーで仕上げた物だ。ここには、むき出しのシャフト (写真⑮) が左右2個づつつきます。肘はZガンダム（1／100）のA—㉜のパーツとハイザック（1／144）のランドセルにある㊾のパーツに穴を開けた物とプラバン、プラ棒でできている。(写真⑯)次の腕もやはりZガンダム（1／100）の物で、アウトラインがほぼそっくりなんです (写真⑰) 手はZガンダムをそのまま使っています。1／100は指がよく動くので大変よいですね。

●頭部　エイリアン形の頭ですが、MPCのエイリアンのキットが流用できるわけはありません。(あたり前か！) 顔はZガンダムをベースに作り、後方に延びた部分にはハイザック(1／144)のシールドを半分にし、星マーク側にプラバンを重ねて滑らかなラインに仕上げます。そして頭の上にマラサイ（1／144、なんとか1／100のキットが欲しい）のカブトの上部を切った物を乗せます。角や頭の裏に付く細部ディテールパーツはプラバン製。(写真⑱)

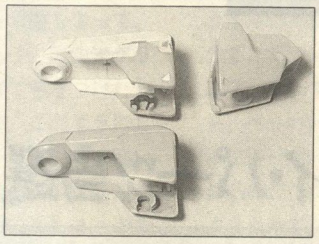
●バックパック　MSなら、ランドセルというのだろうけどSPT的なデザインなので、こういった方がぴったりくるみたい。バーニアはS社のビンバンシリーズのフロントタイヤ。あとはすべてプラバン。ディテールは私の勝手なオリジナルなのです。(写真⑲)

●その他　ウエポンシステムとオリジナルのビームライフル。(写真⑳)細かなパーツ類はプラバンです。

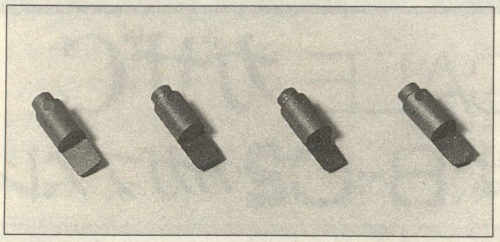
●塗装　金色をベースに塗り、その上からクリヤーイエローを吹く。あとは100式とほゞ同じです。(サーフェイサーで傷のチェックを充分にしてから、塗装するように！)



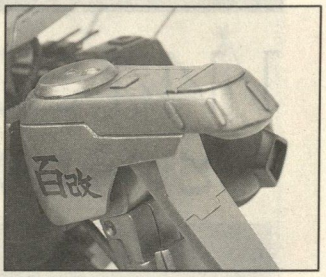
腕部

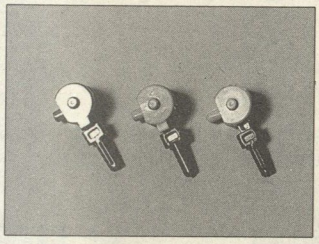


⑫

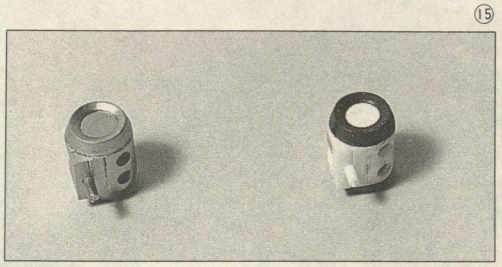


⑮

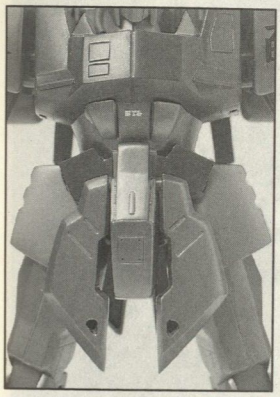


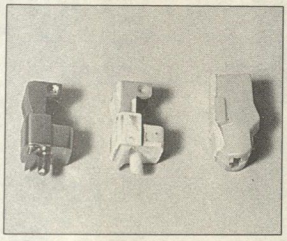


⑬

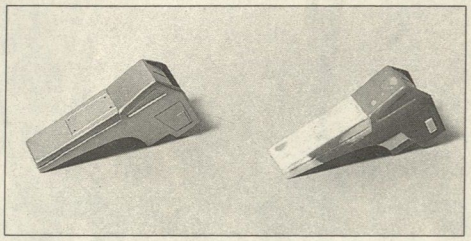


⑯

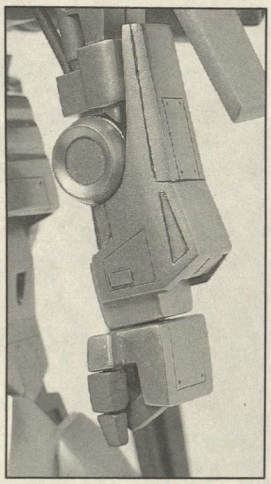


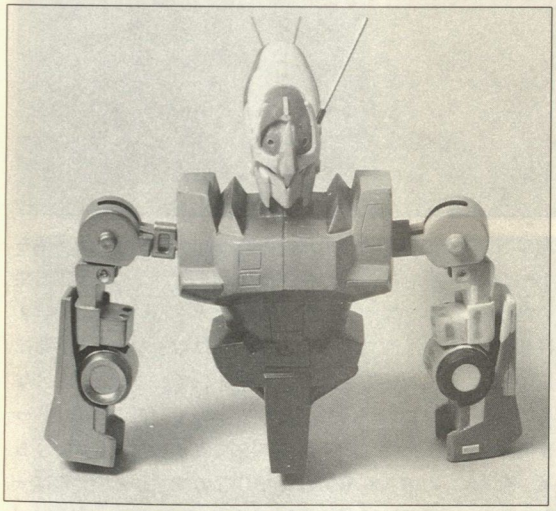


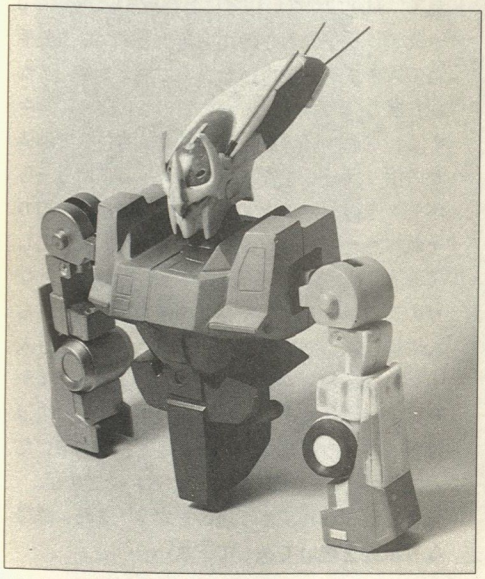
⑭



⑰

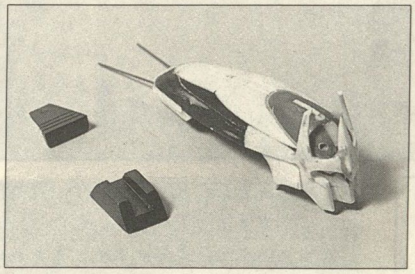


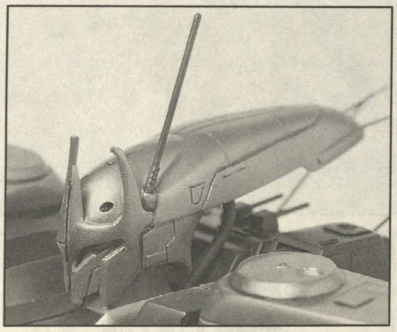




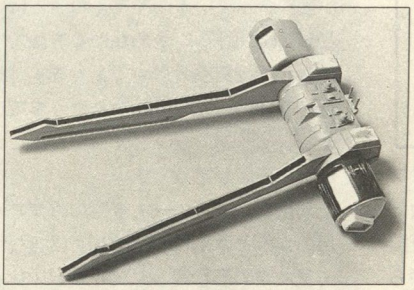
▲◀パーツの組み合わせが、ほぼ完了した100式改の上半身。肩のアーマーを取り付けていないので、肩部関節の形状がどのような構造になっているか、よくわかるであろう。

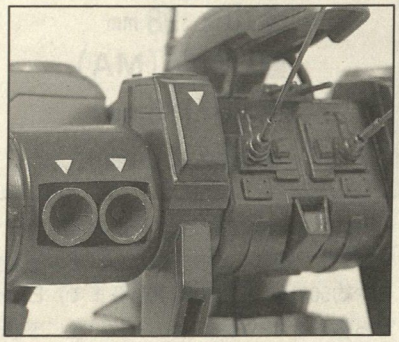
頭部



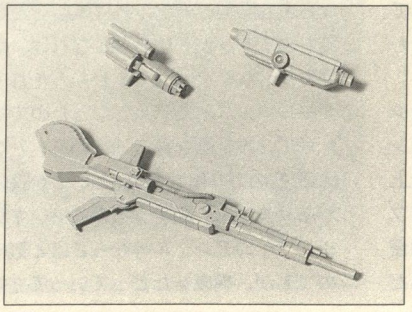


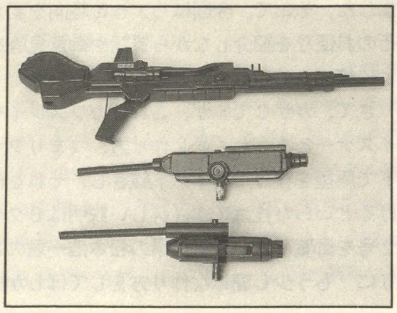
バックパック





武器



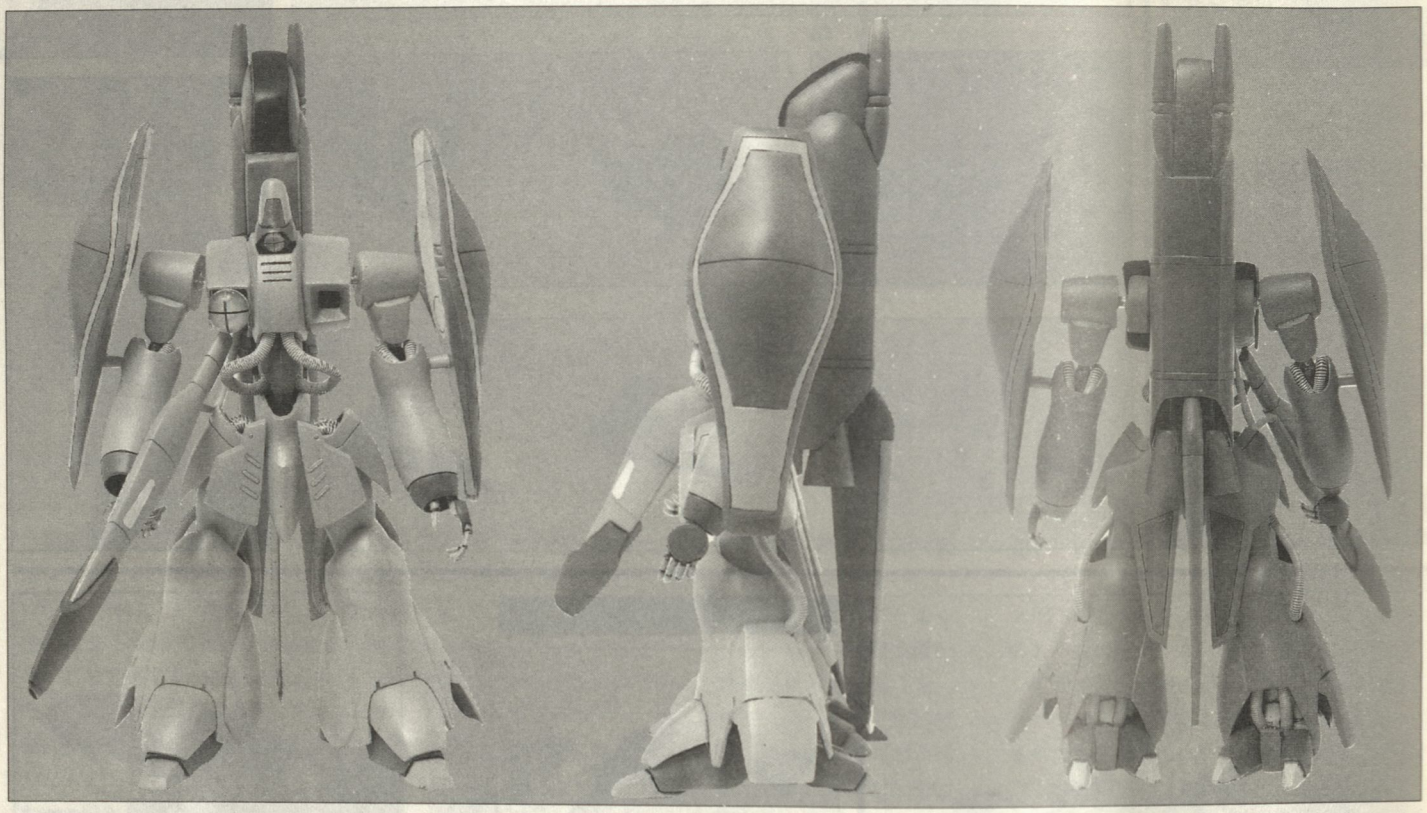


MODELING MANUAL.2

1/144 SCALE ガザC

by 速水 仁司
HITOSHI HAYAMI

…というよりは、B-C2のガブスレイ・パーツ当選者発表です!



■DATA(MS)
全高・162㎜
全巾・ 98㎜
■DATA(MA)
全長・185㎜
全高・110㎜

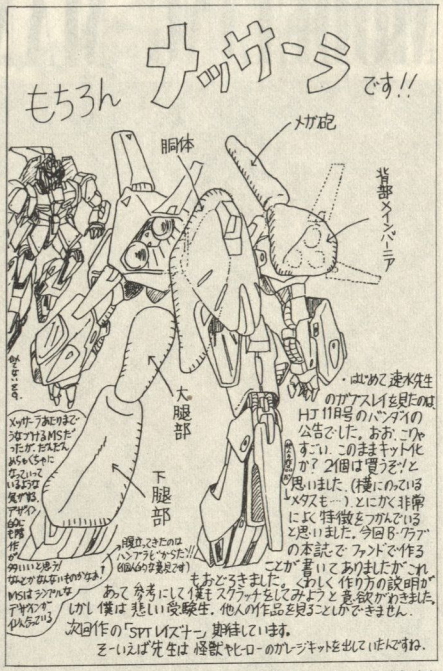
Bクラブ2号にてガブスレイの複製パーツプレゼントクイズをやりましたら、その応募数たるや約500通。(1月中旬到着分まで) 日本全国から集まったハガキには、一枚一枚に感想やら質問やらイラスト、その他ごっちゃりと書いてありまして、その反響の大きさに驚いてしまいました。そこで、今回はちょっと趣向を変えて、そのお便りを紹介しながら質問や御意見等をもとに構成させてもらいました。

さて、ガザCですが、これはガブスレイやレイズナーとまったく同じ作り方、つまりファンドで原型を作ってキャスト抜きし、それを仕上げるといった技法です。(詳しい説明はBクラブ2号を御覧下さい) 広島県の松本浩一君のお便りに「もう少し簡単な作り方をしてほしかったと思います」とありましたが、作った本人もつくづくそう思っています。しかし、プロポーションというか形態そのものにこだわりたい性分なので、自分なりにプロポーションを把握しやすい製作方法というと、今の所、ガブスレイ式が性に合っているんですよね。とはいうもののとっても面倒で、金のかかる方法です。まあ早い話が試行錯誤の最中であります。それで、今回もプロポーション重視という事で、複製をとってシェイプアップしましたが、これにはもうひとつの訳があります。

前回のレイズナーも今回のガザCもBクラブ用の作例とは別に '85年10月に行なわれたプラモ見本市の展示用として複製が1体必要だったのです。(見本市でガザC見ましたという新潟県の河内幸一君、今回のは別物なのですよ) 本当なら左右同型パーツ以外は複製をとらなくても済むのですが、2体必要となれば、やはり全部型取りしなくてはなりません。それで、今回もオールキャストモデルとなったのです。

さて、設定画を見て「うわっ」となったのはMS形態のガザCには胴体というか腹のブロックがありません。絵でみる限りフレキシブル・パイプやそのアングル等からさほど気にならないのですが、構成をたどっていって立体を起こすと腹の部分がスカスカで加えて胴体の上下幅も手も足も同じ長さになります。このままで当然カッコイイと思う人もたくさんいると思いますが私は立体物としてのプロポーションを大事にしたい方なので、人型をしている以上、自分なりに理想の形がありますので、ここは思いきって大幅なデフォルメを試みました。(とはいうもののあくまでもガザCなのですから、そこは一見では気がつかない程度にとどめましたが……)

先ず、手足の長さの比率を少しずつ変えて手首の大きさを全体のバランスに揃えます。それから腰と胸のボリュームに負けないように背中のランドセル(?)を設定よりも太目にして胴体とのボリュームを整え、全体が組み上がったらポーズを微妙につけて各関節部の流れが人型のそれに見える (あくまでも錯覚だが) ようにしてみました。これは今回の作例における、私なりのプロポーション実験なのです。結果はごらんの通り。これで「良うなったわ~」と言う人もいれば、「むちゃむちゃにしてしまいよってからにアホ」と言う人もいると思います。この辺は本人の好みもしくは主観とイメージの違いだと思うので、一口に結論はできないのですが、皆さんは、これ、どう思います? また、感想なり批評を書いて送って下さい。



千葉県／井上淳信

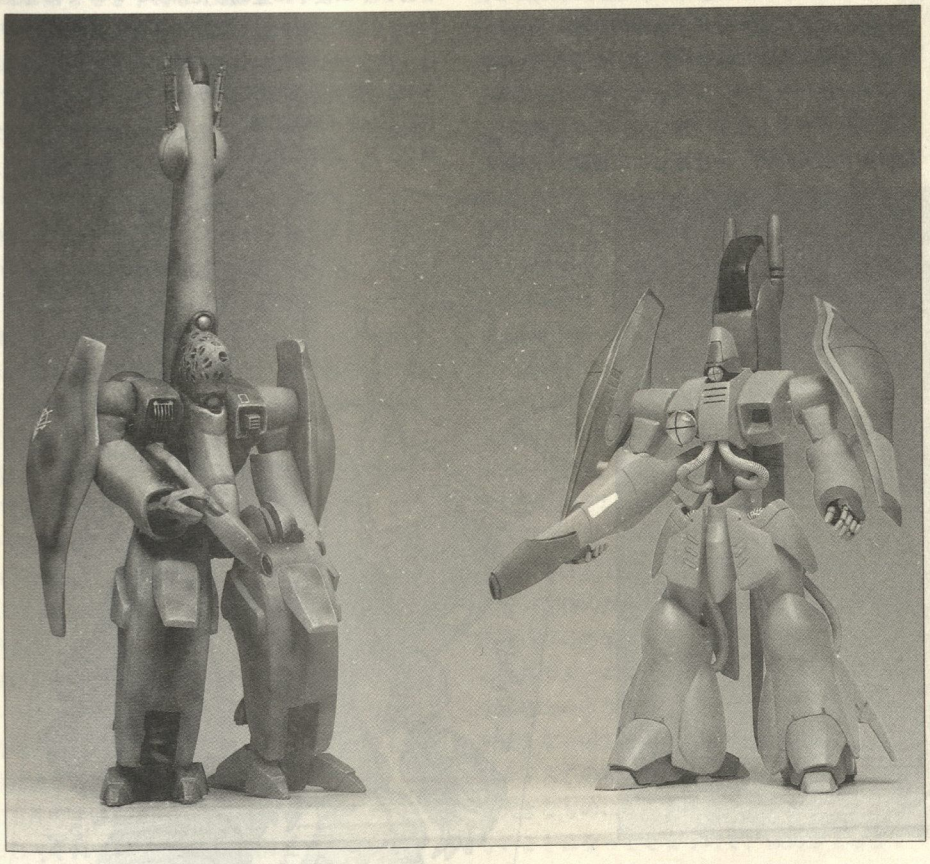
それと、もうひとつ試してみた事にモノアイがあります。これはプラバンを半球状に削ってツルツルに磨いた後、シリコンで型を取って、透明キャスト（プラキャストP-1）に蛍光グリーンとクリヤーイエローを混ぜて色をつけたものを流し込んで複製した物です。このようにして作った色つきレンズ状をコンパウンドで磨いて裏からアルミ箔の艶有りをエポキシ接着剤で貼りつけます。(瞬間接着剤は曇ってしまうので不可）これで、外から入った光が中で乱反射してちょっと変わった光り方をしてくれるという訳ですが、写真にはどう写っているでしょうか……。

さてさて、**東京都中野区**の田本訓晶君他たくさんの人が「変型してほしかったガブスレイ」というお便りをくれましたので、すぐ意地になる私は、せっかく複製パーツもある事だし、こいつを組み変えてMA形態も作ってみました。(完全変型でなくてごめんね）しかし、MS形態のプロポーションを重視したせいで、どうもピンとこない形ですねェ。まあ、遊びと割りきって見て下さい…MA形態もちゃんとプロポーションを整えて作ったら、かっこ良ろしいでしょうね。

それでは、これよりハガキの質問に集中的にお答えしましょう。

神戸市の**杉村誠司**君。「ファンドっていう物は、どこで売っているのですか」なるほど初歩的な質問だけど、言われてみれば説明した事がなかったですね。ファンドは最近では大き目の模型屋さんも置いてますが、普通は画材屋さんにあります。値段は400～450円位でひとまわり小さいサイズもあるみたいです。

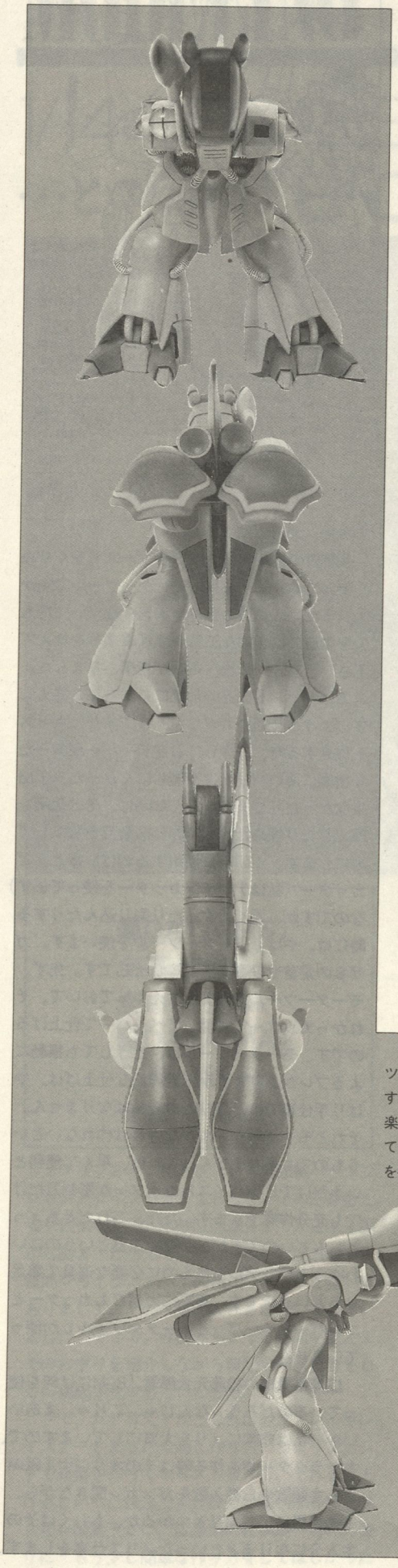
千葉県松戸市の**佐藤信彦**君。「球にするにはどうするのですか？」ふむ、とても奥の深い質問。先ず、ファンドを手でグリグリと丸めて乾かします。それで、いびつな所を削るようにしながら、ペーパーをかけて仕上げるのです。ファンドにペーパーをかける時は、表面がかなり露骨に凸凹だったら、いきなりカッター等で成形しようとせずに100番位の荒いペーパーをかけて、無理矢理に形にしてしまいます。ファンドは柔らかいので、すぐ削れてしまいますから。これがいちばんきれいで早く形になるでしょう。その時、表面に細かい傷が無数にできます。これを200～300番位のペーパーで消しますが、この時、ペーパーでこの団子を包むようになでる様にかけるのがコツです。それから段々と細かいペーパーを同じ要領でかけて行き、最終的には、600番位までかけます。これをティッシュペーパーでゴシゴシと力まかせに（これも手の平で包む様に全体にまんべんなく）磨いてやるとツルツルの球が出来あがります。仕上げの確認は、片目をつぶってこの球をゆっくり回してやり、いびつな所がないか見つめるのですが、いちばん良いのは目をつぶって手でクリクリとさわってやる事です。球の表面はすべて同じ状態ですから指先で触った感じが変われば、そこは難しいわけで、へこんでいるか、でっぱっている事になるのです。へこんでいれば、ファンドを盛りつけてやりでっぱっていれば集中的にペーパーをかけてやると良いでしょう……なんと、15文字の質問にこんなスペースをとってしまった！　しかし、これはファンドを扱う上の基本ですから、大切なのですよ。



長野県の**桃井和之**君「プラキャストをくりぬく時、やはり使う道具はモーターツールですか？」また、**広島県**の**永井伸幸**君「こういったものを作るのに必要な工具や注意事項等を教えて下さい」他、同じ様な質問が結構ありました。ここはキャスト部品の加工にしぼってお答えしましょう。今回のガザCもそうですが、キャスト抜きする時、どうしても逆テーパーがあったり極端に薄いパーツは複製しにくかったり、出来なかったりします。こんな時は、その箇所を厚くしたり埋めた状態で作り複製品を加工して形にします。この時、使用するのは、ほとんどカッター（私はデザインカッターを使ってます）なのですが、深くえぐったり彫り込んだりする時には、やはりモーターツールを使います。ガザCの足首やひざ関節部等がそこです。先ず、モーターツールで大まかにえぐっておいて、それからカッターで修整してペーパーで仕上げるのです。モーターツールは、どうしても振動によるブレがありますから最終的な仕上げは、やはり手仕事でコリコリとやらねばなりません。それとモーターツールがなければ作れないというものでもありません。これは、早くて便利というだけでピンバイスとカッターか彫刻刀だけでも充分作業できます。ただ、これだとちょっとしんどいのですが、必要な工具というのはいわゆるプラモデルを作るのに必要な道具で事足りるという訳です。実際にガザCもカッターとニッパーとペーパーとモーターツールしか使っていません。

広島県呉市の**松藤元太郎**君。「BGMには何を使っているのだろう」なんじゃ、こりゃ、まあいいか…私は非常にノリを大事にしていますので、キャラクター物を作る時はそのオリジナルBGMやら主題歌やら挿入歌をガンガン聞きながら、その世界にどっぷりとつかるか、もしくはその主人公になりるといったノリで仕事をします。

MODELING MANUAL.2



今回は、このガザC（1／144）のパーツが特別プレゼントされます。1名のみですが、特製G・K化も進行中ですので、お楽しみに！　尚、パーツはMS形で作られているためMA形へ作るのには多少の改造を必要とします。

ガザCを作る時は〝Z・G〟のLPを買い込んで「おそいっ！」とか「ハマーンか!?」等とブツブツ言いながらファンドをこねておりました。友人達に言わせると最近すごかったのが60ページの仮面ライダーを作っている時で、この時はライダー関係の歌を『るうわあいどあ～っけい～っく!!』といった調子でがなっていたらしいのです…。

静岡県清水市（あれ静岡工場の近くだ）P（ペン）・N（ネーム）**千ちゃんMKII**「ボクの友人は、〝（ガブスレイは）といってもいい出来だ！　ちょっと足が短いけど…〟と言っておりました。誰に似たんでしょうね、その足。」……君とは、一度ゆっくりと話をする必要がありそうだねえ。

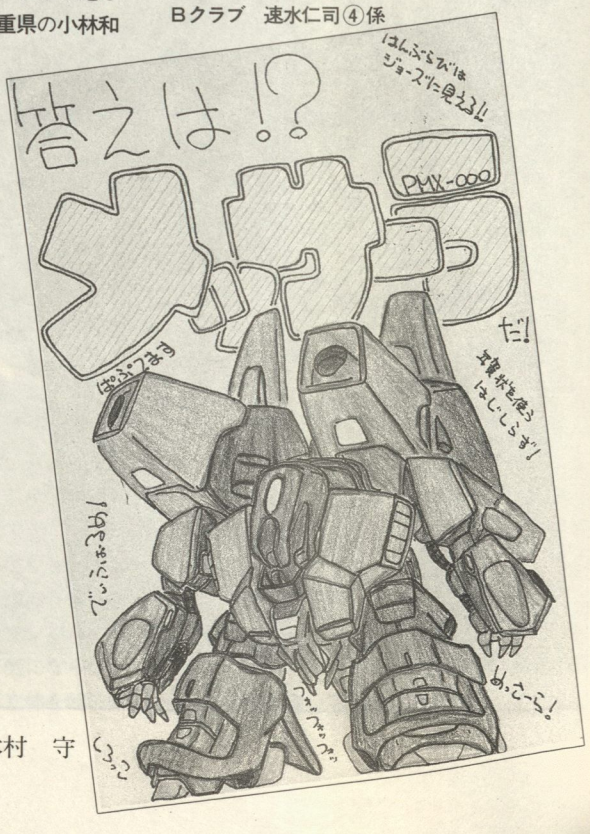
山口県の三巻法久君。「う～ん、ガブスレイの腰のラインがなんとも色っぺ～～～」私、こういう人、好きです。話が変な方向に行きそうなので、お待ちかねプレゼントクイズの発表といきましょう。当たる人がいるのかどいか心配だったのですが、なんと300通の内正解のハガキが210通余りもありました。で、**正解は『メッサーラ』**です。写真、横のガンダムMKIIはハイコンプリートモデルですので、サイズは、1／144となります。何故、「メッサーラ」になるのかという問いですが、これは**千葉県木更津市の井上淳信君**が完璧なイラストで答えてくれましたのでこれを紹介します。

「ガザC」と答えた人がかなりいましたが、文中に「今のところ完成のみこみがない……」とあったのを見落した様ですね。間違いでユニークな物は「ネオファム」なんかは良い方で、中には「ロングライフル」や「MKIIディフェンサー」等、どこに頭や手足があるのか聞いてみたいものもありました。さらには、とてもていねいにメッサーラとハンブラビとガザCのイラスト入りハガキで1枚ずつ書いて〝ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当る作戦〟を実施した**三重県の小林和史君**（ほめたのだから、名前載せてもいいでしょ）や間違いをあわてて訂正してきた**埼玉県の斉藤隆三君**（2枚とも意見やら感想がビッシリ書いてくれました、ありがとう）等もう、大騒ぎであります。

正解者の方も**栃木県の小山圭一君**をはじめ、きれいなイラストを書いてくれた人がたくさんいました。全員紹介できなくてごめんなさい。中には、ハカイダーを最高と書いてきた**東京都保谷市の荒川浩二君**や女の子のイラストを描いてきた**大阪の和田雅浩君**（君は私の性格を見抜いているようだね…）等とごちゃっと届きました。「メッサーラ」とただそれだけサインペンでドーンと書いてあった**東京都豊島区の小川清治君**や〝修正〟ハンコをわざわざ作ってハガキの裏表に押しまくってあった**北海道の岸田得仁君**などここまでくるとかえってほめてしまいたい！　文章だけのハガキもがんばってまして、**福島県の南出剛君**（ガザCの感想もたのみますね）や**岡山県の高森重美君**などはなかなか痛い所をついてくれて、とても参考になりました。みなさん、どうもありがとう。そんな所で、結局厳正なる抽選の結果、**神奈川県の関史彦君**に決定しました。絶対に完成させて、Bクラブまで送ってくださいね。このガブスレイのパーツは日本中に3つ（完成したものとマンガ家の近藤和久さんにプレゼントしたものとこのパーツ）しかありません。よかったね。

外れた人達すみませんが、今回はガザCのキャストパーツをプレゼント（またしても1名）しますので、またお便り期待してます！　またZガンダム後半に登場したMSについての意見（ガザCとかジO…）を聞かせて欲しいというのは、バンダイさんからのお願いです。

〒424　静岡県清水市袖師町702
(株)バンダイ静岡工場
Bクラブ　速水仁司④係



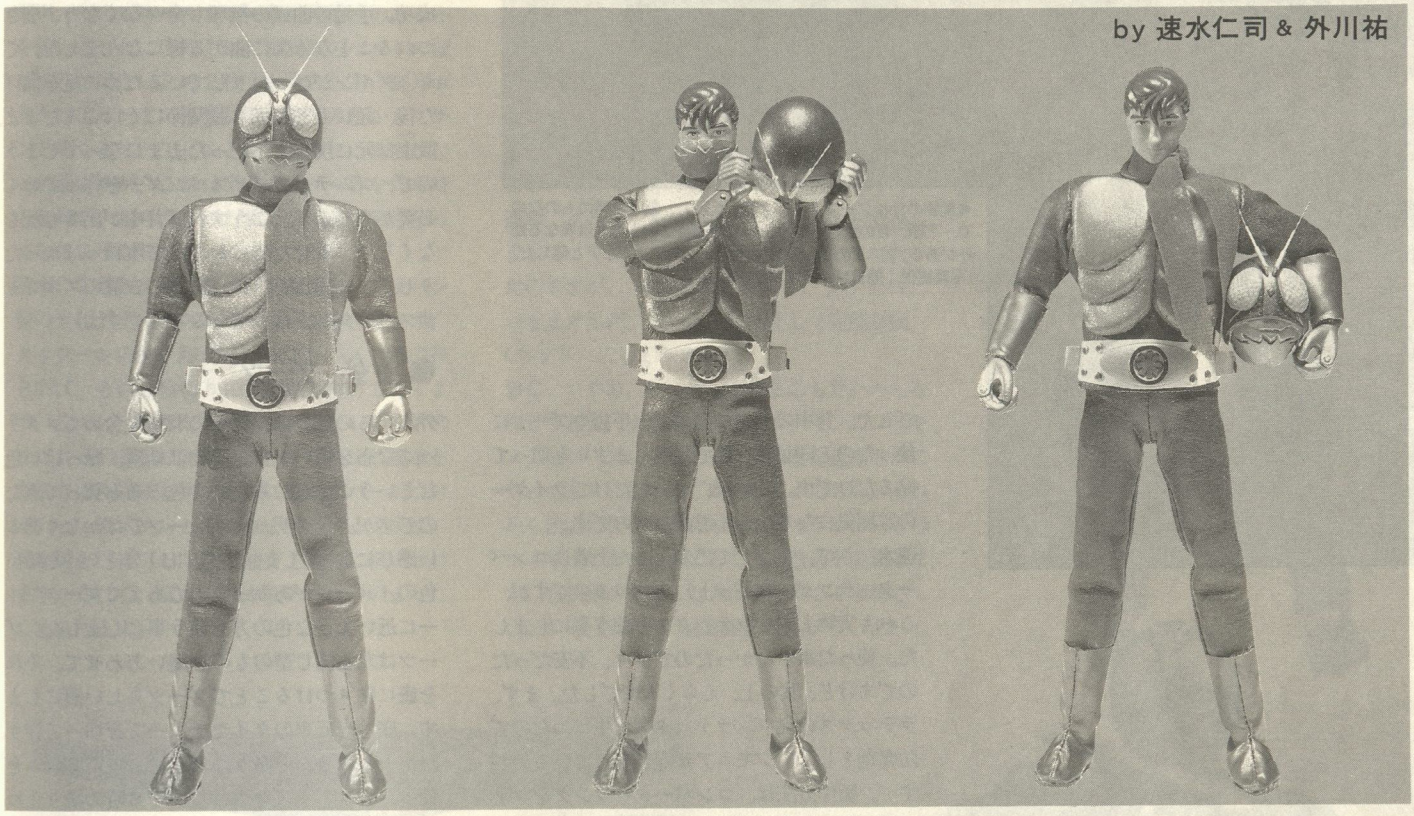
神戸市／木村　守

MODELING MANUAL.3

SPIRAL ZONE ヒーローコスチューム No.1

1/12スパイラルゾーン FIGUER改造 仮面ライダー1号

by 速水仁司 & 外川祐



BC　第3号で予告した通り、ついに〝Bクラブ〟に特撮ヒーローが登場しました。実は、この企画でスパイラルゾーンのフイギュアを使って特撮ヒーローのコスチュームを試作してみてはというプランがありまして、それで速水さんに作例をお願いしようという事になったのですが……

速水　ここ一年、アニメロボットばかりで怪獣やヒーローが作れず欲求不満になりかけていましたんで、ついに作らせてもらうことになり感激です。それも、むちゃくちゃに好きな「仮面ライダー」ですからね。でも、私は服を縫ったりすることができないので、強力な助っ人を依頼したのです。

外川　〝Bクラブ〟の読者の皆さん、はじめまして、朝日ソノラマから出ている『宇宙船』という雑誌で〝あたっく・ざ・すりいでい〟（かいじゅうつくっちゃうぞ改め）というコーナーをやっている外川祐と申します。私もライダーは大好きなんです。

BC　そういえば、『宇宙船』の第28号でアマゾンライダーの可動フイギュアを作ってましたね。

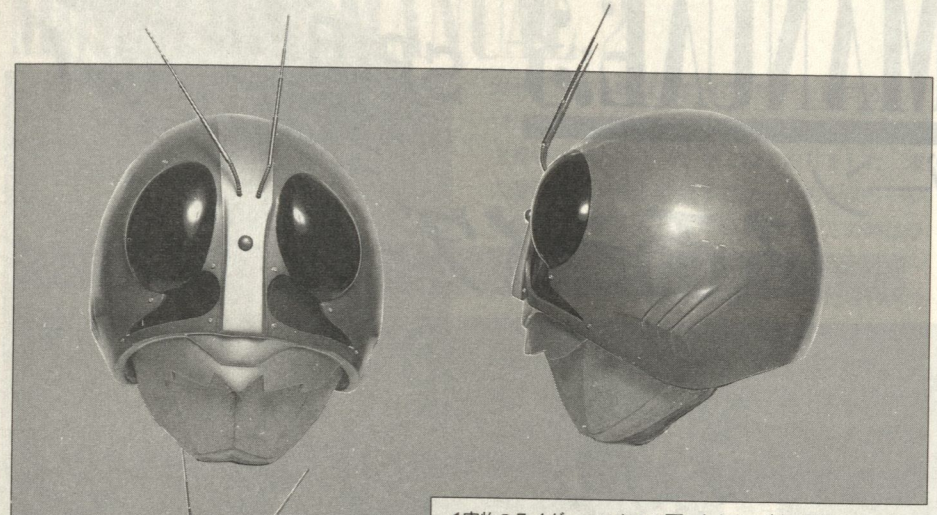
外川　あれは、1／6スケールで中の人形も石井和夫さんの可動方式を参考にして自作したものなんですよ。

BC　それでは、今回の作例は布地を使った部分が外川さんで、それ以外が速水さんによって作られたわけですね。

速水　はい。では、その製作方法を紹介しましょう。

●上着

外川　先ず、はじめに型紙を作るために人形の身体のサイズを計ります。計る所はバスト、ウエスト、ヒップ、背丈、袖丈で、ついでにズボンの方も計ってしまいます。こちらは股上、股下それと腕や足の太さも計っておきます。そして、動かすために必要なゆるみを考え、各部のサイズにプラスして方眼紙に作図するのですが、2mmのグラフ用紙が使いやすいです。仮面ライダーの場合、どちらかというと体にぴったりした感じの方が、カッコよく仕上りますので、ゆるみはひきつれない程度にできるだけ少くします。それと上着とズボンという形になりますので（実物の衣裳も同じ）動かした時に背中が出ないだけの着丈をとる必要があります。実物のコスチュームは前あきになっているのですが、1／12というサイズでそれをやるとファスナーが使えないのでどうしても重なりが出ます。このサイズでの布一枚分の段差というのは、かなり大きなものになり、段違いの胸なんて見ぐるしいことになってしまうので、後あきとしました。しかし最大の問題はどのように止めるかという事です。最も小さなホックを使っても、マジックテープを使っても1／12という大きさからみればものすごい厚みになり、横からみるとほとんどダルマになってしまいます。はじめは、ベルトでおさえるだけにしておこうかと思ったのですが、ちょっと動かすだけで背中が出てしまってみっともないのです。そこで、0.3mm厚のアルミ板を4mm×7mm位に切ったものを折り曲げ、一方の端に1mm位の穴を2ケ所あけて縫いつけられる様にした極薄の鍵ホックを自作しました。これを別に用意した6mm×6mm位の布に縫いつけたあと、右の後身ごろの内側にGボンドで貼ります。別布に縫いつけて貼るのは背中に縫に目が出ない様にする為です。貼る位置は、えりのすぐ下と真中あたりの2ケ所であとは左側にひっかけを糸でつくれば良い訳です。これが、いよいよはめてみようという段になると結構はめにくいのです。中身の人形には弾性がないので上着をぐっとひっぱってはめなければいけないのです。やぶれたら、どうしようなどと思いながらも、はめおわった時は、もう感動！　ほとんど厚みがないため、このサイズの人形のコスチュームにしては驚異的にすっきりとおさまったのです。普通のホックでやってみた時とは比べものにならない位の大成功



◀実物のライダーマスクの3面。ただし、新1号時のものなので、下顎、目の大きさ等々、細部や塗装は旧1号とは異なる部分がある。マスクのかぶり方は前ページのフイギュアと同じだ。
〈写真提供：朝日ソノラマ『宇宙船』〉

でした。背中の羽根は簡単で、手袋やブーツに使ったのと同じ布（後で説明します）を切って貼るだけです。これが、ついただけでライダーの雰囲気になるから不思議なものです。

速水　さて、こうして出来上った上着にコンバーターラング（胸パット）をつけるのですが、これも実物と同じラテックスを使う事にしました。使った事がなかったので少々、不安だったのですけど、案の上、えらく大変でした。まず、ラテックスの臭い。ラテックスは生ゴムなので防腐剤としてアンモニアが混合されているのです…。製作方法は、コンバーターラングをファンドで作り、それを石膏で型取りして雌型を起します。これにラテックスをうすく塗っていくのですが、ここでも大失敗。ラテックスは自然乾燥がいちばんで、それには水分をうまく流してくれる石膏がよいのに、シリコン型にしてしまったので、いつまでたっても乾燥せずまいりました。また、一度に厚塗りすると乾きが悪く、これは何度も薄塗りを繰り返した方がよいようです。さて、2回ほど塗っては乾かしを繰り返した後、ガーゼ布を内張りして仕上りました。しかし、どうにも慣れない素材で気泡が入ったり、モールドが消えかかったりで、左胸に凸凹が残ってしまいました。色はラッカー系は不可で水性が適しているようです。基本的には手袋やブーツと同色です。

●ズボン

外川　今回のコスチュームを作るために作った型紙は前身ごろ、後身ごろ、左右各1（この左側は重なり分をつけておきます）袖、ズボン、ブーツの型、底の型、ベルトの型、手袋、背中の羽根です。肝心の布地ですが、ジャージにコーティングした様な伸縮性のあるビニールレザーを使っています。布地には目の方向というものがあります。ジャージの場合、セーター等と同じ様にニット地なので、縦に比べて横の方がよく伸びるわけです。以前にモーションフイギュアを作った事があるのですが、その時のコスチュームの問題点がここにあったのです。普通服を作る場合、布目は縦になるようにとります。だから、ついに普通に型をとってしまったもので足の曲げ等に少々無理が出てしまったのです。そこで、今回は布目を横にとった所、これが大成功。手足の曲げの無理も全々なくなり、引きつれることなく楽に曲がる様になりました。でも、ズボンがぴったりしているために足を曲げた後、元にもどしても股関節にくいこんだまま股上は元に戻らず下がったままになってしまうので、ゴムテープでサスペンダーを作っておく必要があります。こうすれば背中が出る心配もなくなり、着せた時にかえって本物っぽかったりして、一石二鳥です。（実物の衣裳のズボンもサスペンダーで吊っているそうですよ）

●手袋、ブーツ

外川　この部分は、背中の羽根も含めてメタリックな布を使います。実物は結構、緑っぽい色だということで、そういう色の布を買ってきたのですが、メタリックグリーンではかなり明るい感じになってしまいます。旧1号というと暗い色のイメージがありますのであえてダークブルーに近いような色の方を使う事にしました。ブーツは左右同じ型のものを縫いあわせて、それを底に貼りつけることでブーツらしい形にします。底は自転車のタイヤチューブを切って作り、かかともちゃんと貼りつけます。ここでゴムを使ったのはポーズをつけたりする時の滑り止めの意味もありますが、より本物っぽくしたかったというのが本音ですね。これに使った布は普通の布に比べて、かなり硬い為、つま先などはなかなかきれいな形に貼れず、苦労したのですが、他の布を使って後から色を塗るよりははるかにきれいに仕上りますので、ここは我慢します。今後の課題ですね。手袋の方はというと、スパイラルゾーンの人形は手首を付け変えられるので手甲の部分だけを作ります。手甲は皮の厚みを出すために二重に貼るようにします。本来なら手首の方に貼るのでしょうが、手首の取り外し等のやり易さを考えると上着の袖につけた方が便利なので、その様にします。

速水　手首の方は、スパイラルゾーンの素手を爪のモールドを消して使いました。この手は指が可動しますから、いろいろな表情がつけられますが、変身ポーズに欠かせない手刀ができませんので、これはエポキシパテで自作してやりました。他にはいろいろなアクションの手首を作ってやると面白くなるでしょうね。

●マフラー

外川　首に巻いても立たないような柔かくて、張りの無い布が必要なので、これはジョーゼットを使うことにしました。サイズがあまりにも小さいため縁の処理は縫わずにボンドでほつれ

止めをしておきます。ちなみに今回、コスチュームに使用したビニールレザーもメタリック地の布も、切りっ放しでも、ほつれてこないので縁の処理はいりませんでした。あとは、ピンと立たぬようにうまく結ぶだけです。

●ベルト

外川　白のビニールレザー風の伸縮性のある布を使いました。1枚だけでは実際のベルトの様な厚みが出ないため2枚合わせにして、飾りボタンはTピンという金具をさし込み裏からプチンと切ります。Tピンというと少々、耳慣れない名前ですが、これはアクセサリー等を作る時の金具で、頭の丸まった虫ピンの先が針になってないような物です。

速水　こうして作ったベルト本体に、プラバン製のサイドボックスとタイフーンを付けます。タイフーンの丸い縁は8mmプラパイプの内径を広げ、それを輪切りにして貼り付けてあります。しかし、それだと風車が入らないのでその分、ほり下げて0.1～0.3mmプラバンで風車を作ってはめ込みます。それに透明カバーがつけば、もっと本物らしくなります。バックルは、真鍮線を〝日〟の字型に曲げて片方に縫いつけます。これで、ほとんど本物のベルトのようにしめられます。

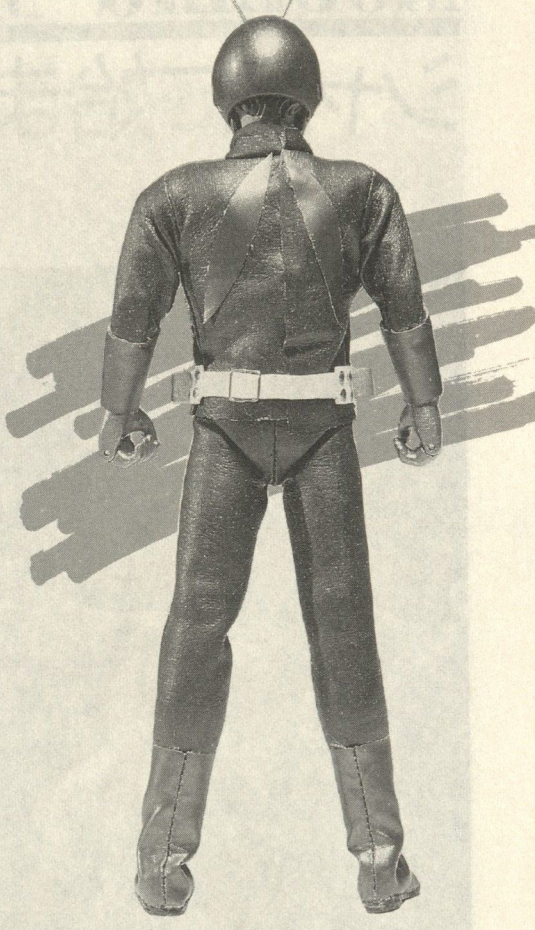
●マスク

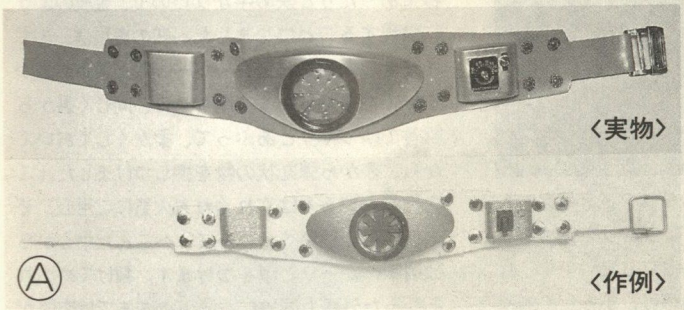
速水　実物のマスクは、ヘルメットとクラッシャー（下顎）に分かれています。そこで、ファンドで人形の頭が入る大きさにライダーの頭を作り、キャストで抜いて、マスクとクラッシャーに分割します。そして、それぞれをくりぬきます。頭部アンテナは真鍮パイプをつないで作りました。キャストをくりぬくのは大変でしたが、すっぽりとかぶせられるようにするためには、これがいちばんだと考えたからです。ただ、完成させてから気付いたのですが、このライダーの頭ははっきり言って失敗作です。

BC　ええっ、どうしてですか？

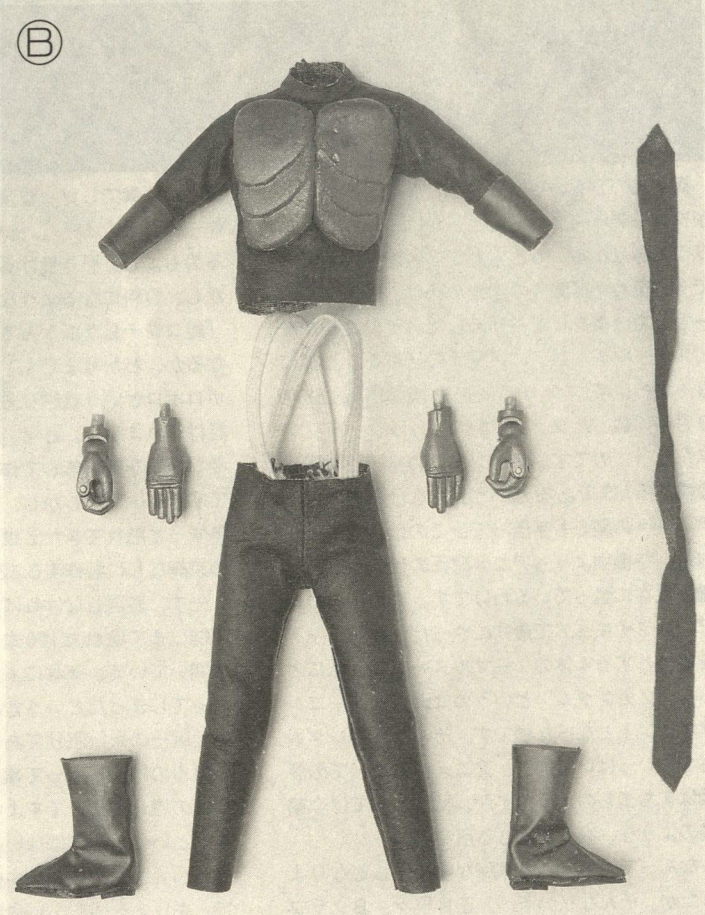
速水　クラッシャーのラインの取り方を間違えまして……後でスチール写真を見ていて気付いたのですが。この次のBクラブというわけには、いきませんが、近いうちに修正して完璧な頭〈ヘッド〉にしてみせます。

BC　いやあ、ヒーローを作るのもたいへんなんですねえ。次号もスパイラルゾーンのフイギュアをベースにしたヒーロー特集を速水さんにやってもらいますので期待してください。それから読者の皆さんからも、スパイラルゾーンのフイギュアをベースにした人形改造を募集します。自信作が完成した人は、写真でも実物でもいいから、Bクラブ編集部まで送ってください。





Ⓐこの写真だけでは、実物とちょっと見分けがつかないくらいの出来の変身ベルト。バックルは真鍮線を曲げたもの。Ⓑはコスチュームの展開写真。ズボンは、ずり落ちないようにゴムテープで吊ってある。このスケールでは手袋を作るのは無理なので、手甲の部分を袖に貼りつけ、手首はスパイラゾーンのものを指のモールドを削って使用。手刀はエポパテで製作した。Ⓒ実物のコスチュームは胸あての中央にチャックがあるが、これもサイズ的に難しいので、背中で開くようにして、自作の鍵ホックをつけてみた。

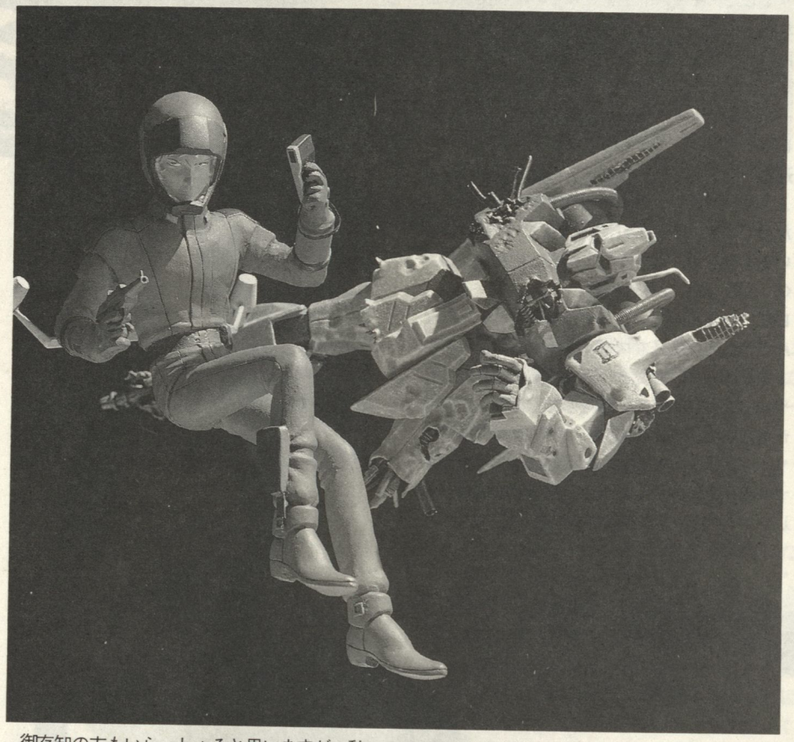


MODELIG MANUAL.4

シャアに始まり、シャアに終わる……

1/100 SCALE クラッシュ100式

by 速水仁司
HITOSHI HAYAMI

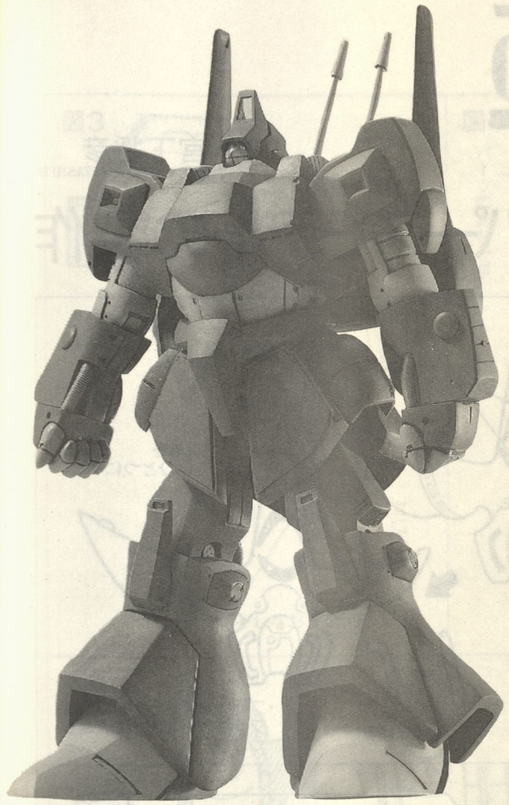


御存知の方もいらっしゃると思いますが、私がプロモデラーになったきっかけというのはゴジラであります。もともとSF特撮物が大好きでその後も特撮関係の製作を続け、怪獣モデラーとして仕事をしておりました。そんな私がモビルスーツを含むアニメ関係の仕事をする様になったのはMJマテリアル④や模型情報 '85年3月号に載ったファンド製の〝リック・ディアス〟だったのです。Zガンダムの第一話冒頭に登場するMSであるという光栄な仕事であり、アニメへの関心も手伝って、この仕事をやって以来、特撮物よりもアニメ関係の仕事がどっと増え現在に至っているわけです。考えてみればアニメフイギュアで最初にやった仕事もシャアを始めとする4体のノーマルスーツで、私にとって〝Zガンダム〟というのは大きなターニングポイントとなった様です。そんなZガンダムも2月いっぱいで終了、アニメ作品としての評価はまちまちのようですが、私にとっては卒業式のような、寂さを感じる所です……。

なん～て、ちょっと気障な書き出しとなりましたが、そんな私の所へ、正月早々、Bクラブ編集部から電話がありました。Zガンダムの最終回のラストシーンは、ボロボロに壊れた100式が宇宙空間に漂っている…これを作って欲しいという事でした。冒頭のリック・ディアスも作ったことだから、それなら終りを締めくくるのもよしと引き受けることにしたのです。しかし、資料になるようなものは、まったく無く「絵コンテしかあがっていないので作画がどうなるか、わかりません。とにかく手足が取れてボロボロという状態なら、いいんですよ。」で電話は切れました。さて、こまった……そんな重要な場面を資料無しで作らなくてはならないのですから……。しかし、物は考えようでこの一年ずっと触れてきたZ世界の締めくくりを原画の束縛なしに製作することができるのですから。

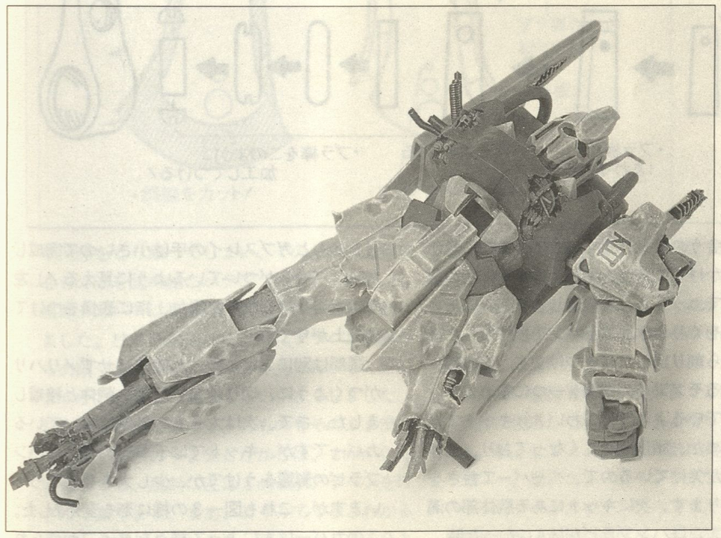
先ず、表現しなければならない事柄は、再起不能にまで壊れた100式となおかつコクピットが開いていて、それによってシャアが何処かへ去ってしまったという含み。Z世界に君臨していた戦士の永い眠りであります。コクピットを開けるのは、どうって事ないのですが問題は100式の壊し方なんですよね。ただ、壊れていればよいというものではないし、美しくなくてはいけない。ここの所を物を作るという作業ばかりで、キットを組む、いや壊すなんてやっていませんから悩んでしまうわけです。最後に燃えつきた姿を捕えたラストシーンは、ほかの作品では「あしたのジョー」が思い浮かびますが、宇宙空間にリングを作るわけには行かない……次に浮かんだのが「太陽にほえろ」の新米刑事旬職シーンでした。松田優作扮するジーパン刑事が「なんじゃあ、こりゃあ!?」という名台詞を残してドサリと崩れおちる場面や、勝野洋扮するテキサス刑事が全身に銃弾をうけて山さんの腕の中で息を引き取る場面です。そこで、この雰囲気でやってやろう、(昔の) テーマ曲を聞きながら気分は七曲署となって製作を始めました。

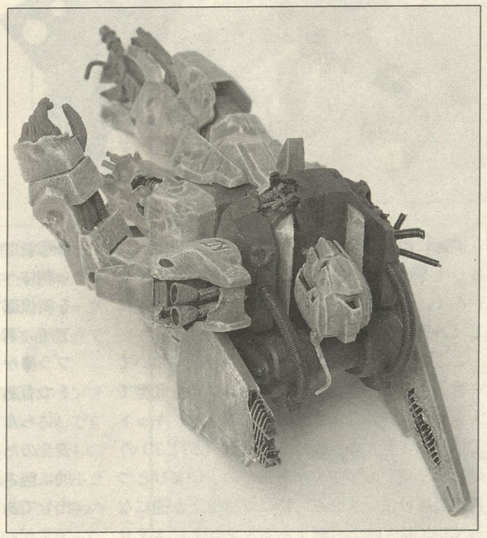
コクピットを開け易すさから、キットは1／100の100式を使います。どんな戦闘状況で壊れるのかわかりません。ここは宇宙空間で銃撃戦の末、全身に弾丸やらビームをくらったという設定にしました。100式の外装はガンダリウムという材質で出来ているそうですが、テレビを見てもその材質感はつかめません。陶器がパリンと割れる様であったり、アルミ箔が装ける様であったりと決め手がないので、金属のように表現することにしました。凹の表現は、まずキットの裏側をモーターツールなどで陽の光がすけてくるくらいまで削り込み、同じく裏から線香でゆっくりとあぶって、柔かくしておいてから、表から弾丸状の物を押しつけました。(この作業をやる人はくれぐれも火気にご用心) その後、目の荒いペーパーで、へこんだ中心から放射状にザーッと傷をつけます。裂けてめくれあがった外板も同様にキットのままでは肉厚がありすぎるのでモーターツールで薄く削った後、線香の熱で曲げます。(肉厚に関しては本人の主観の差で異なるでしょうが) 露出した内部メカいろいろなプラモの流用部品でまとめてあります。内部メカがダメージを受けていないのは単に忘れただけです。外板を直撃したものの装甲板を破っただけで奇跡的に内部メカは無事で誘爆は免がれたというのは、いかがでしょう。その他、ちぎれた足やふっ飛んだ腕なども同様にしモビルスプリングやら、それらしい部品を配します。さて、塗装の方は「美しく」をモットーに汚してみました。というか、これは私なりの実験ですから誌上で写真として紹介される際その効果として、どう出るかというのを試してみたのです。ビームライフルというエネルギー兵器をくらった場合、装甲板は焼けただれ、黒くススけそうなものですが、あえて、それはさけました。100式の場合、表面は〝金ピカ〟であり、それが焼けこげたらどうなるのか、さっぱりわかりませんし、第一にこげさせるとあまりにもそれらしくなりすぎると思えたのです。



左は、ファンド製M.S第1作のリック・ディアス。これは当初製作したものをキャスト取りして、ディオラマ用に使用。これは、あまったパーツでシャア用（後に赤が一般塗装となってしまったか）の赤いディアスを組んでみたもの。ファンドの状態の時より、ディテールアップしてある。この時の経験が、この後に作るZガンダム、ガブスレイ、そしてレイズナーやガザCに役だった。

下の2枚はクラッシュ100式の単体写真。背部は撮影する必然性が無かったので、ほとんど手を入れていない。左下のアングル（つまりディオラマの）をベストとして作成した。スケールは文中にもある通り1/100。ポリキャップが入っているので関節はある程度なら動く。





同じ理由で銀チョロ、いわゆる外装がはげて下地の銀色が見えているという表現もやめました。ただでさえ、凸凹にへこんで、ズタボロなのにダメージの箇所にそれを施すと、それらしくはなるでしょうが、かえって見苦しくなってしまうようだったからです。実験というのも、そこら辺で写真にした時、それらの表現をしなかった事でインパクトが弱かったり存在感がなかったりすると失敗してしまうでしょうからね。それと、例の金色ですが、これも彩色の面から黄色にしました。塗料の金色というのは、たしかに金色ではあるのですが、写真になると塗料内の金属粉がうまく出にくく、結果的に彩度も明度も低いものになりがちで、「美しく」をモットーに製作してましたから、彩度・明度共に高い黄色にしたのです。だから、ボロボロの割にパーツと明るいでしょ。これも実験ですけどね。ともあれ、戦士の死は美しくしてやりたいものです。表面のザラザラは、塗料（今回はラッカー系）にベビィパウダーを大量にまぜてやったものです。

というわけで、旬職100式は出来上がり。かなり実験的な事を盛り込んでやってみましたが、こと写真を見ながら「太陽にほえろ」のテーマ、ピアノソロバージョンを聞けば涙ものでしょう。

まあ、それはさておいて、Z・Gというものはリック・ディアス登場から始まり100式の最後で終わる…つまりシャアに始まってシャアに終わったという感じですね。全体的に見るとシャアの物語だったのかも知れません。個人的に好きなキャラクターですから、Z・Zでどんな登場（出ないかも？）の仕方をするのか楽しみであります。

最後に、アシストをしてくれた嶋田秀孝氏ありがとう、正月休みがなくなってごめんね。

（Z・G最終回のラストシーンと違っていたらごめんなさい。とにかく、私もまだ見ていないものですから…）

MODELING MANUAL.5

1/144SCALE ハンブラビ
キット改造によるパースモデルの製作

by 宮下将彦
MASAHIKO MIYASHITA

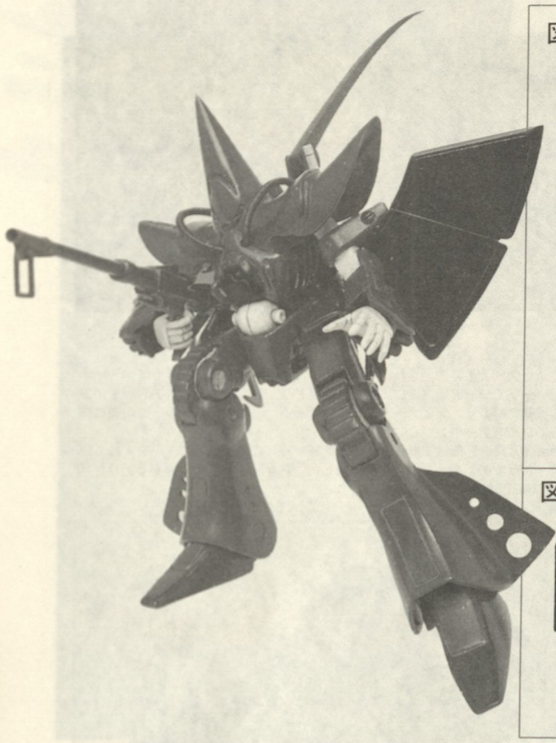


図1

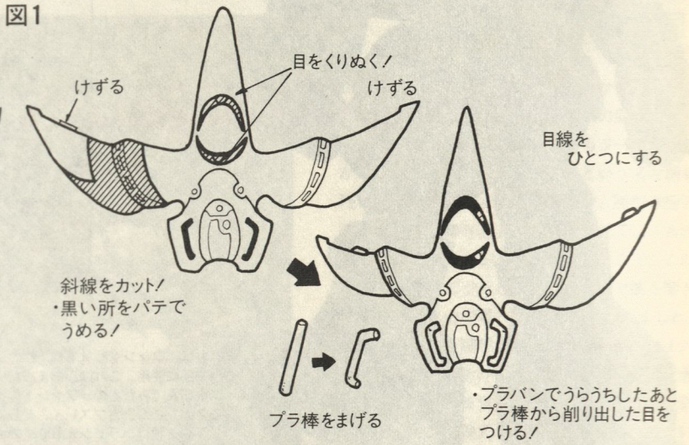
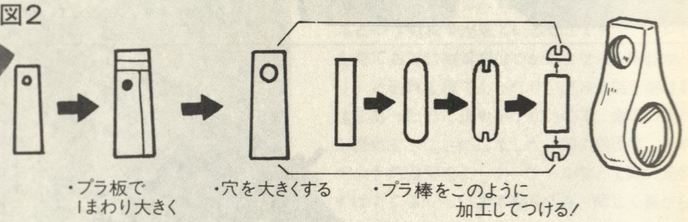


図2



前回に続き、今回もハンブラビです。しかし、キットを単に組み立てるだけではおもしろくないので、多少、パースをつけたポーズで固定にしてみました。

ここで、1/144ハンブラビのキットについて一言…もともとハンブラビはシンプルな変型で大きくフォルムが変化するM.Sですが、キットではその変型ギミックに多少無理（2Dと3Dの間に生じるギャップ）があるため、いまひとつ再現しきれていません。特に腕は上下が逆になっていてM.A時の武器であるツメが上にきません。もともと、このハンブラビは千草巽氏が前号で指摘している通り、変型を考えるとM.S及びM.A時のどちらかが、いいかげんな形になってしまうので、ハンブラビに限っては（別に限らなくてもよいのだけど）どちらかの形態を選んでディテールアップした方が良いと思います。

さて、前置きが長くなりましたが、早速、製作法に移ります。先ず、パースモデルを作る場合、完成後の形を頭に思いうかべつつ（これが楽しいのです）キットのパーツをひとまわり大きく作る所や小さく作る所をあらかじめ決めます。これを決めておかないと完成間際になって足が大きすぎた、とか腕が大きすぎた、とかいう悲劇に会うのであります。さて、最初に頭から胴体へかけてですが、図―1のように右の肩を斜線部でカットし、再接着します。次にモノアイの溝をくりぬき、プラバンで裏打ちした後、プラ棒から削り出した目をつけます。この時、5つもあるモノアイの視線を一つに集めます。（にらんでいるようで、こわい！）キットでは安全のためか、頭頂部が丸くなっており、全体的に鋭さが欠けているので、ペーパーで鋭さを出してあります。次にキットにある胴体部の溝ですが、ここはハンブラビがM.Aになった時、他のM.Sをつかまらせるためのフックの様な働きをするものだろう(？)と自分なりに解釈したので、図の様に作りかえました。書き忘れましたが、胴体は腰部と切りはなし、適当にデコレートし、後で接着できるようにプラバンで接合部を作っておきました。

さて、次に腕ですが、右の上腕、下腕共3～4mmほど切断しつめてあります。ツメはキットのままでは、たよりない気がしたのでプラバンで作り変えました。左腕については上腕・下腕共キットのまま使用し、ツメと上腕にあるパーツのみを図―2にあるように作り変えました。右手は同スケールのガブスレイからの流用です。（もともとガブスレイの手は小さいので完成した時、パースがついているように見える！）左手は適当なM.Sから流用し、指に表情をつけて出来上がりです。

腰部は別にこれといった改修はせずメリハリがつくように、切りはなした後、胴体と接着しました。さて、次は太ももの外側についているカバーですが、キットでは千草氏の作ったハンブラビの影響をうけてか、少し大き目になっていますが、これも図―3の様に形を変えました。このカバーは人によって様々なタイプが作られていますが私は図の様な形であると解釈しました。

次に太ももですが、左のももの場合図―4の様に1.2mmプラバンを2枚づつ十文字にはさんで大きくしています。それとは反対に右のももは図―4のカットラインで縦横それぞれ3mmづつつめています。これで左右の大きさの差が大きくでます。さて、ここで太ももとカバーの取り付けですが、キットをもっている人は、わかっていると思いますが、カバーは太ももには付かず腰部に半円球を通して接合しています。これでは設定通りではありません。設定だと太ももの外側と接合しているのだから……なので

図3

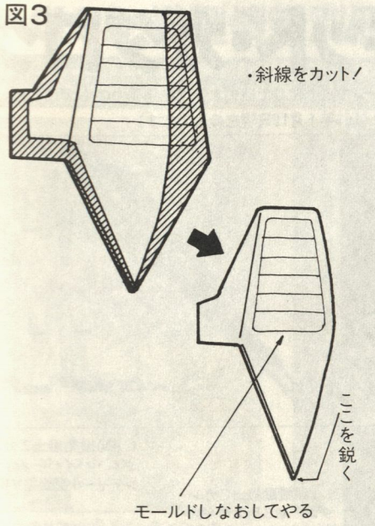


図4

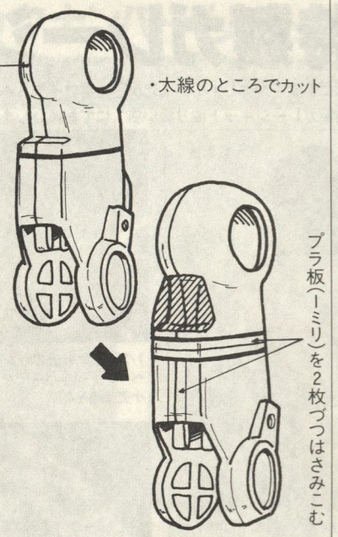
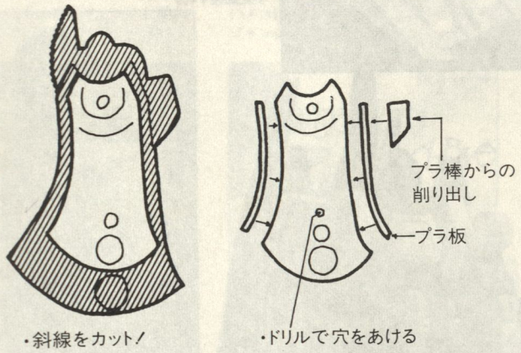


図5



半円球を切り取ってしまい、そのためにある太ももの凹を図の様にパテでうめてしまいました。結局、カバーは真鍮線で太ももの外側に接着しました。ひざの関節は左右共にプラバン積層からの削り出しです。図―5を見てわかると思いますが、右足は二回りぐらい小さくしました。したがって左足はキットのものをそのまま使っています。右のつま先とかかとは、2mmぐらい幅をつめ、反対に左は2mm分プラバンをはさんであります。まあ、こうみてくるとわかると思いますが、キットを一回り大きくする分と一回り分小さくする分、あわせて左右で二回り分ぐらい違うというのが、今回の作例です。この加減を常に頭の中に入れおかないと、先にも書いたように完成体がアンバランスなものになってしまいます。(パースがついた作品を作る時は、こういう点がつらいと思う）付け加えますが、足についているフィンですが、右は図―5のように下の穴ひとつめでカットして上部に3つ目の穴を開け、左はキットのものをそのまま使っています。次に背部ですが、あまりいじらず、尻尾（スタビライザー？）に軽くカーブをもたせ、左右のウィングの大きさを変えるため右の二回り分小さくカットしました。後はビームライフルの砲身をプラ棒で作り変えてやったぐらいです。動力パイプは、すべてモビルスプリングに変えてあります。それから、フェーダイン・ライフルはガブスレイのものを無改造で使用しました。

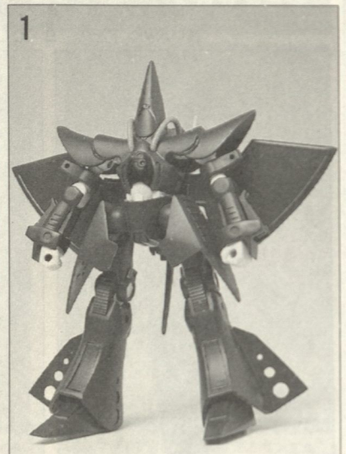
最後に塗装ですが、実を言うと前回のハンブラビに使用した色をそのまま使っているんですよ。私としては、あの色が気に入っているもので……。後、フェーダインライフルはメタルコートのダークアイアンのみです。(オレンジ色の部分があったらしいけど、手を抜いてしまった……）

製作記事としては、こんな所だけどこのハンブラビのキットは別にいじくりまわさなくても、なかなか良いギミックとプロポーションをしているので初心者にもお勧めできるキットと言えよう。でも、自分のもつイメージに近づけたいのならば、フルスクラッチの方がより納得いくものが出来ると思う。当然、自分が作るのだからね…。今回はキットの楽しみ方の一例として、パースモデルを作ってみましたが、また機会があればフルスクラッチで何か作ってみようと思います。それでは。

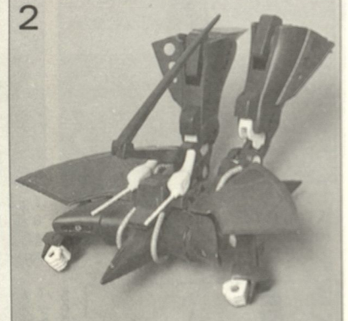
▶キットのハンブラビは、左の写真のようにアニメ設定通りの変型が可能である。メッサーラ、変型システムだったので、M・A時、M・S時のプロポーションの両立は、Z・Gの可変MSの中では高く評価すべきキットであろう。ただ、手が逆にならないのはおしかった。

1/144ハンブラビ(キット)の変型過程

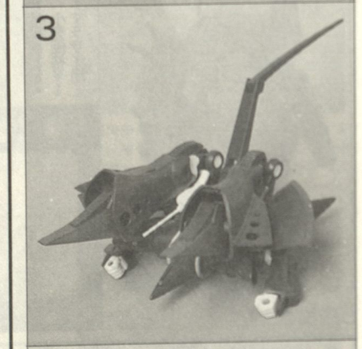
1



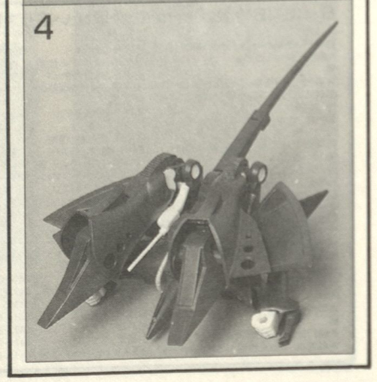
2



3

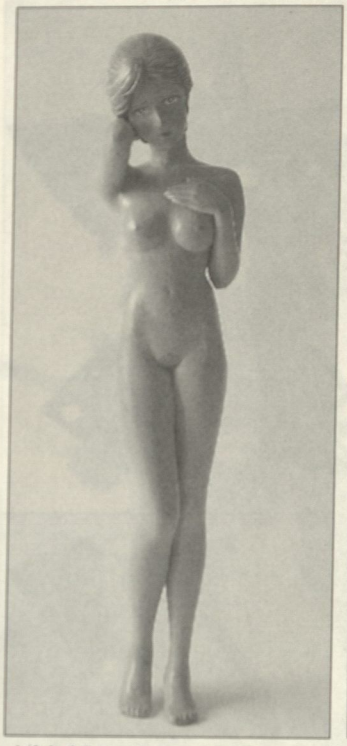


4



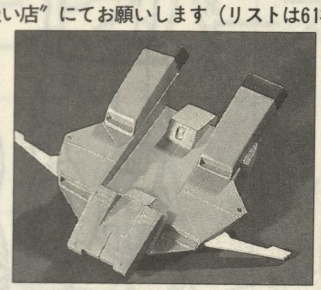
B-CLUB特製ガレージキット・カタログ

Bクラブでは、模型ファンのために金型を製作しての商品化が困難なアイテムを選びガレージキット化しています。現在発売中のものは8種。お買い求めは下記の〝B-CLUB特製ガレージキット取り扱い店〟にてお願いします（リストは61年1月10日現在のものです）

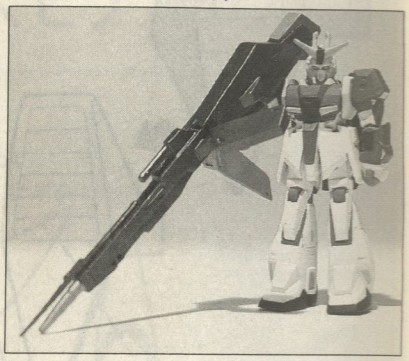


1/8セイラ・マス　小売価格¥2500
B-CLUB2で紹介した入浴中のセイラさん原型製作は新鋭女流モデラー、ひらおかとしえさん。女性ならではのセンスです。

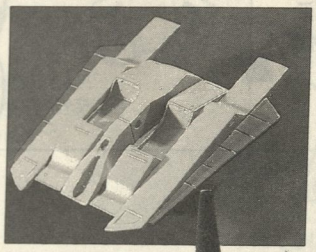
1/6リン・ミンメイ　小売価格¥3500
B-CLUB3で紹介。バービーの服が流用可能。原型は、福島のフィギュア名人・三星政広氏。



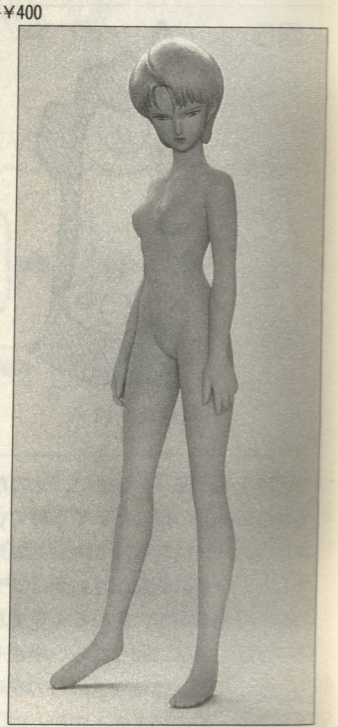
1/250機動戦士Zガンダム、MS用スペース・ジャバー〝ゲター〟
小売価格¥400



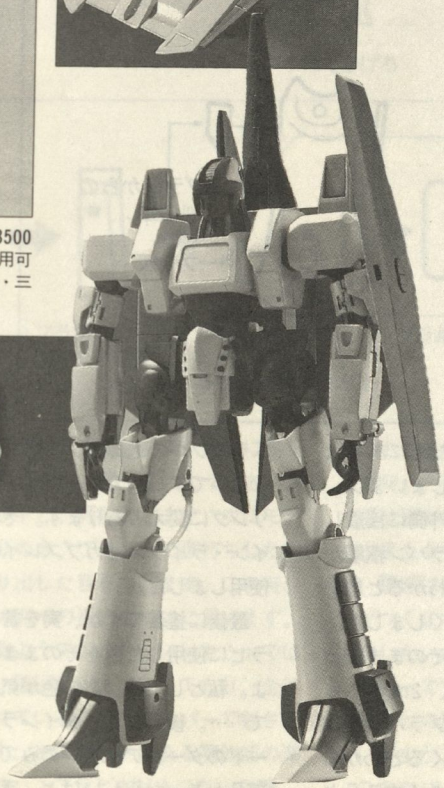
1/250機動戦士Zガンダム・ハイパーメガランチャー小売価格¥400

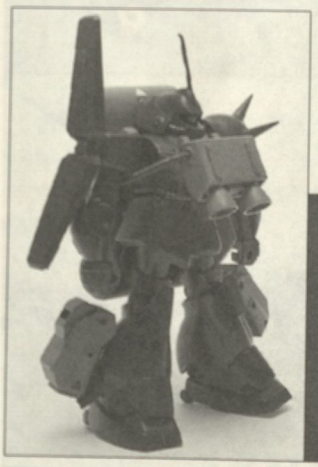


1/250機動戦士Zガンダム、MS用スペース・ジャバー〝シャクルズ〟
小売価格¥400

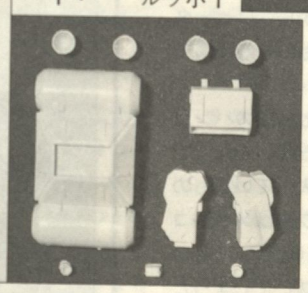


1/8フォウ・ムラサメ　小売価格¥2800
B-CLUB3で紹介。Zガンダムのキャラクターの中で最高の人気です。原型製作はご存知、石井和夫氏。





1/144バリュート・パック小売価格¥1500
マラサイ用



1/144アモンデュール・スタックの頭小売価格¥100
プラモデル、HCMのエルガイムMKII用。

B-CLUB特製ガレージキット取扱い店リスト

北海道
銀路市 模型のいわさき 0154-22-1659
札幌市 プラモデルショップモンキー 011-862-0641
青森
青森市 工藤模型 0177-73-5160
弘前市 ニシムラ模型店 0172 35-1442
岩手
盛岡市 佐藤模型店 0196-52-2266
山形
鶴岡市 パラシュート 0235-24-9112
宮城
仙台市 仙台模型 0222-61-3489
石巻市 鳴田商店 0225-22-0155
福島
東白川郡 小鈴木商店 0247-33-2870
郡山市 MI号 0249-32-0390
福島市 ナスカ 0245-57-2767
福島市 せきや模型店 0245-22-5497
都鳥
利根郡 若草 0278-72-2072
桐生市 桐生模型 0277-22-3728
伊勢崎市 びぁてす模型ほそい 0270-26-5442
太田市 やました 0276 25 2524
栃木
塩湯郡 ホビーショップスリーディ 02878-8-7788
宇都宮市 てづか模型 0286-34-9592

茨城
水戸市/ガリバー 0292-21-4754
日立市/㈱かさみ玩具 0294-33-0269
土浦市/模型のタカノ 0298-31-6207
水戸市/カネカワ模型店 0292-41-8453
埼玉
坂戸市/小島モデル 0492-81-3601
川越市/玉屋 0492 22-5620
入間郡/おかもと模型 0492-61-1559
熊谷市 模型センタースズキ 0475-22-1650
桶川市/おちいさんの店 0487-74-5261
大宮市 イエローサブマリン 0486-52-7977
所沢市/トイメイトフジ 0429 22 3144
川越市 ホビーハウスかとう 0492-33-3176
与野市/ほていや 0488-32-2034
千葉
千葉市/マルケイ商店 0472-22-7047
野田市/ハシモトホビー 0471-29-3404
千葉市/オガワ模型 0472-22-1788
習志野市/ハッピー 0474-73-2007
浦安市 ホビーショップコンボイ 0473-51-8771
君津市/太陽模型 04395-2-8208
船橋市 ホビーI 0474-67-0207
松戸市/ハチビー 0473-86-5189
野田市 こどもや 0471-24-7301
我孫子市 ホビーセンタームンド 0471-85-0553

東京
江東区/深川模型 03-645-7842
台東区/ヤマシロヤ 03-831-2320
中央区/博品館トイパーク 03-571-8008
板橋区/フロンティアランド 03-977-9954
豊島区/ベルホビー 03-337-0629
府中市/ムラタ模型 0423-66-8325
新宿区/CBぷんけん 03-209-1648
北区/ヤマナカ模型 03-901-4848
板橋区/フジヤ 03-960-2829
目黒区/マミー 03-717-3333
国分寺市/パラダイスロード 0423-24-2280
世田谷区 ホビーショップサニー 03-413-0857
江東区/ピンバイス 03-641-8383
足立区 ホビーショップポッポ 03-884-3436
豊島区/ホビースポットユウ 03-982-3236
葛飾区/スエヒロ模型 03-609-7553
台東区/プラモランドモリオカ 03-831-3952
墨田区 ホビーショップスリーエス 03-614-3239
江東区/ミカワヤモデル 03-615-0082
墨田区/まつや書店 03-632-0026
渋谷区 ホビーセンターえんどう 03-376-4058
荒川区/フォルクスモデル 03 891 7230
調布市 ホビーカワシマ 0424-87-5026
神奈川
大和市 KID BOX 0462-59-7556
横浜市/ホビープラザ 045-902-5797

相模原市/斉木玩具店 0427-55-8317
秦野市/プロショップますだ 0463-81-0550
平塚市/こみや商店 0463-21-2629
横浜市/ケイショップ洋光台店 045-831-2380
逗子市/つばさ模型 0468-73-7002
秦野市/米山模型店 0463 88 1835
川崎市/ホビー模型おくぬし 044-733-1241
相模原市/さがみ模型 0427-54-8866
川崎市/石原商店 044-822-3864
横浜市/横浜模型 045-501-6402
相模原市/おきやま 0427-43-5656
静岡
浜松市/エイチビー 0534-54-7888
島田市/おもちゃのピノキオ 05473-7-5594
沼津市/マルサンホビー 0559-62-5048
田方郡/三須電機商会 0558-72-0317
焼津市/タキイ模型 05462-9-5058
新潟
三条市/クリヤマモケイ 0256-34-4079
新潟市/日野屋玩具店 0252-22-0201
長岡市/模型のコクピット 0258-34-7517
長野
松本市/アイドマホビーショップ 0263-32-8348
愛知
豊田市/模型のこくぴっと 0565-53-2727
名古屋市/たまご屋 052-915-2208
名古屋市/キンダーランド 052-822-4350

名古屋市/だるまや玩具店 052-471-1680
名古屋市/プラモハウス 052-703-4332
名古屋市/おもちゃの店パンピ 052-772-0338
名古屋市/ホビーベース烈風 052-872-3476
名古屋市/ホビーメイト 052-883-4355
名古屋市/富士模型 052-411-5831
美濃加茂市/太郎模型 0574-26-8513
岐阜
岐阜市/江崎模型 0583-63-2260
海津郡/田村屋 05846-6-3232
滋賀
八日市市/ホビーショップオサダ 0748-23-5779
三重
津市/ホビーショップアラミス 0592-28-4331
京都
福知山市/ホビーショップウイング 0773-23-4725
京都市/京都模型 075-841-7098
京都市/サガニックホビーショップ 075-872-3092
北区/サントイスだるまや 075 491 0484
奈良
奈良市/杉本模型教材店 0742-33-3888
大和高田市/サーキットホビー 0745-52-5939
大阪
大阪市/モケイの火の鳥 06-752-7299
寝屋川市/内田模型 0720-27-3809
高槻市/あわじや玩具 0726-71-1184
大阪市/むげん 06-325-2353

大阪市/マックスホビー 06-581-2425
大阪市/ろくべい玩具店 06-621-8144
大阪市/シノギモデル 06-961-7351
堺市/ホビーランド 0722-32-0031
枚方市/ホビーポット 0720-51-6174
大阪市/ニシダヤ金剛店 0723-66 7811
東大阪市/岡本模型 06-723-9538
大阪市/池野ホビー 06-931-4796
兵庫
神戸市/六甲模型店 078-851-3322
神戸市 ホビーショップアーキーズ 078-453-2533
神戸市/石井商店 078-851-9473
広島
福山市/ペリカン福山店 0849-26-1329
鳥取
米子市/おおはら模型 0859 32-5919
四国
高松市/ホビーセンター 0878-34-3412
今治市/今治模型社 0898-22-5655
福岡
北九州市/アトム模型 093-531-4844
北九州市/フカヤ 093-662-1239
福岡市 ホビーショップアトム博多店 092-714-3500
福岡市/ホビーショップトムソーヤ 092 681 3522
長崎
佐世保市/スカイ模型 0956-25-1486

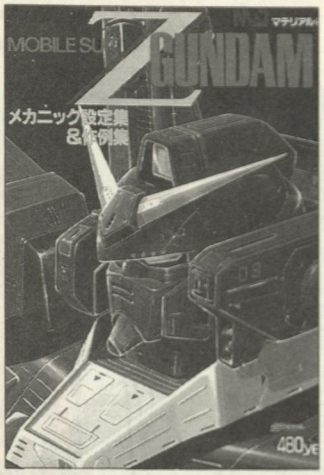
B-CLUB・模型情報別冊バックナンバー・リスト/全部もっているあなたはエライ!

B-CLUB編集部および、模型情報編集部では、模型ファン、アニメファンの為に資料性の高い独自の本作りをしています。。プラモデルそしてアニメーションを語る時に、MJマテリアル、B-CLUBはきっとあなたのお役に立つことでしょう。 全国の模型店、玩具店でお買い求め下さい。

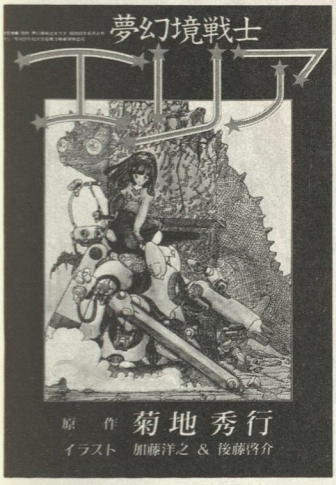
MJマテリアル①「プリティフィギュア」¥380 アニメキャラをフィギュアで再現。アニメファンにも、模型ファンにも喜ばれる1冊です。オールカラー36ページ。

MJマテリアル②「銀河漂流バイファム」¥280 人気アニメ、銀河漂流バイファムのメカ設定を集めた1冊です。バイファムファン必携の書。36ページ。

MJマテリアル③ 「重戦機エルガイム」¥380 衝撃的デビューであったヘビーメタルデザインの初期デザインから決定稿まですべてを掲載。60ページ。



MJマテリアル④「機動戦士Zガンダム①」¥480 ZガンダムのMSを質の高いディオラマとフルスクラッチ作品で紹介。アニメメカ設定も豊富に掲載。



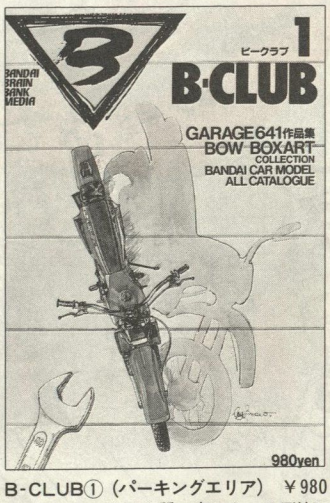
MJマテリアル⑤ 「夢幻境戦士エリア」¥500 当代きっての人気SF作家、菊地秀行原作のメカファンタジーです。加藤・後藤コンビの描くイラストが魅力です。

MJマテリアル⑦ 「魔法の天使クリィミーマミ」¥560 オリジナルビデオ・ロンググッドバイの魅力をフィルム、イラストフィギュア作品で紹介。76ページ。

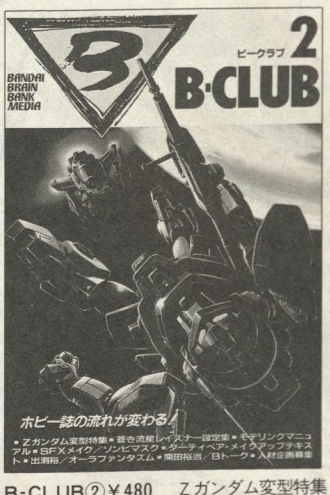
MJマテリアル⑥「機動戦士Zガンダム②」¥560 ZガンダムのキャラクターをCG中心に設定資料と高い質のフィギュア作品でまとめた一冊。68ページ。

MJマテリアル⑧「魔法のプリンセス・ミンキーモモ」¥560 オリジナルビデオ・夢の中の輪舞をテーマに石井フィギュアがたっぷり、フィルムもたっぷりの一冊。76ページ。

MJマテリアル⑨「第1回人材企画作品集フレッシュブレーン」¥500若い才能が凝縮されているメカデザインとまんがの本。この中から明日のスターが生まれる。122ページ。



B-CLUB①（パーキングエリア） ¥980 カーモデラー必見。質の高いカーモデリングとBOWのボックスアート、バンダイカーモデルオールカタログ収録。68ページ。



B-CLUB②¥480 Zガンダム変型特集蒼き流星レイズナー特集、ダーティペア等アニメ&ホビー誌としての特長を強く打ち出した実質的なB・C創刊号。74ページ。

B-CLUB③¥650 Zガンダム設定資料集。フォウ・幻想、富野インタビュー（機動戦士ガンダムZZについて）石井式モーションフィギュア。100ページ。

★上記の本のお問い合わせは「〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場 B-CLUB編集部」まで。
★「夢幻境戦士エリア」と「B-CLUB3」は書店でも取り扱っています。

MECHA DESIGNER

東京都／乾 智之

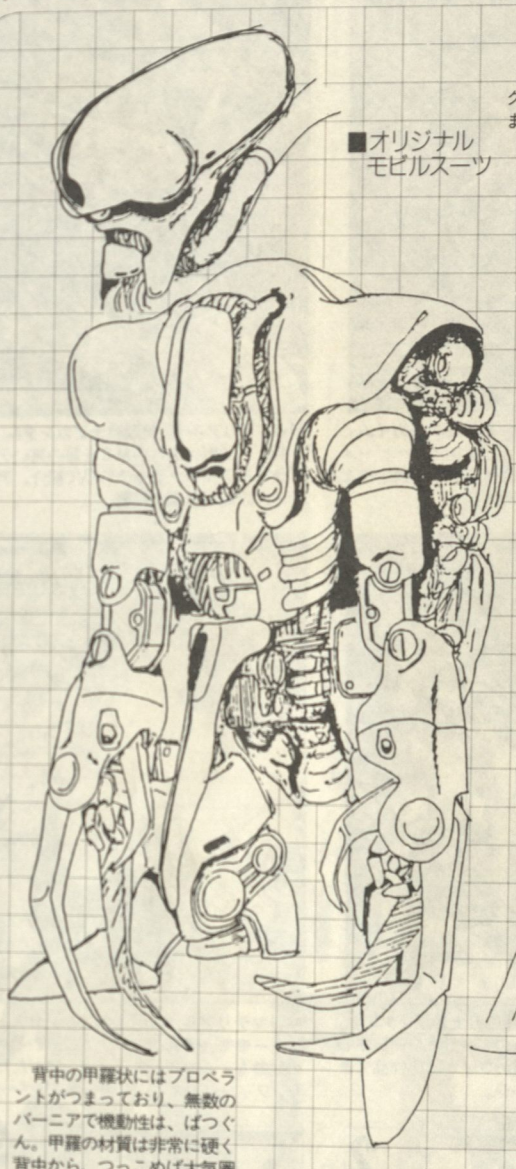
メカデザイン部門の応募作品の中で最も異色だったのが東京都の乾智之さんの作品でした。テーマとしては、それぞれモビルスーツ、サイコガンダム、SPT（レイズナー）とポピュラーな題材なのですが、これが独特なタッチと曲線による表現で新しいものを感じさせてくれるのです。

本誌でも作例やイラストを発表している小林誠さんのデザインと似ている点も見うけられますが、そのオリジナリティーは高く評価すべきでしょう。さらに、広がりをもったテーマによる次回作に期待します。

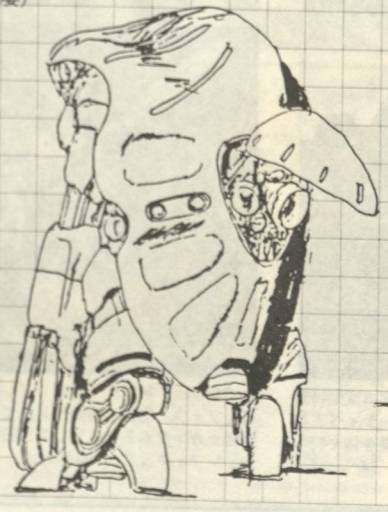
■オリジナルSPT(レイズナー)

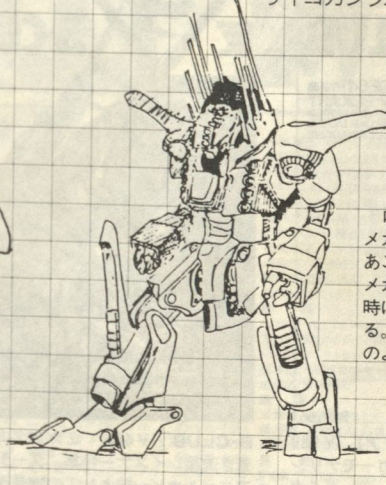
通常は、ほとんどフローティングによるので歩行することは、あまりない。

■オリジナル
モビルスーツ



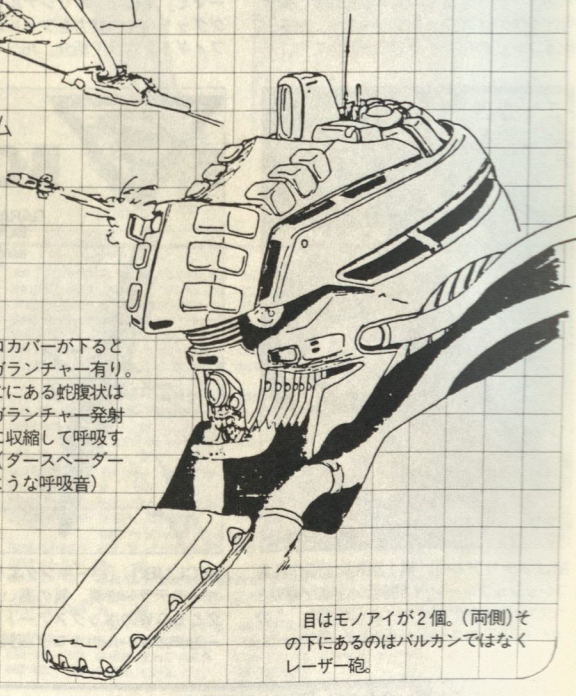
背中の甲羅状にはプロペラントがつまっており、無数のバーニアで機動性は、ばつぐん。甲羅の材質は非常に硬く背中から、つっこめば大気圏突入も可能。（ただし、減速機が必要）





ロカバーが下るとメガランチャー有り。あごにある蛇腹状はメガランチャー発射時に収縮して呼吸する。（ダースベーダーのような呼吸音）

■オリジナル
サイコガンダム



目はモノアイが２個。（両側）その下にあるのはバルカンではなくレーザー砲。

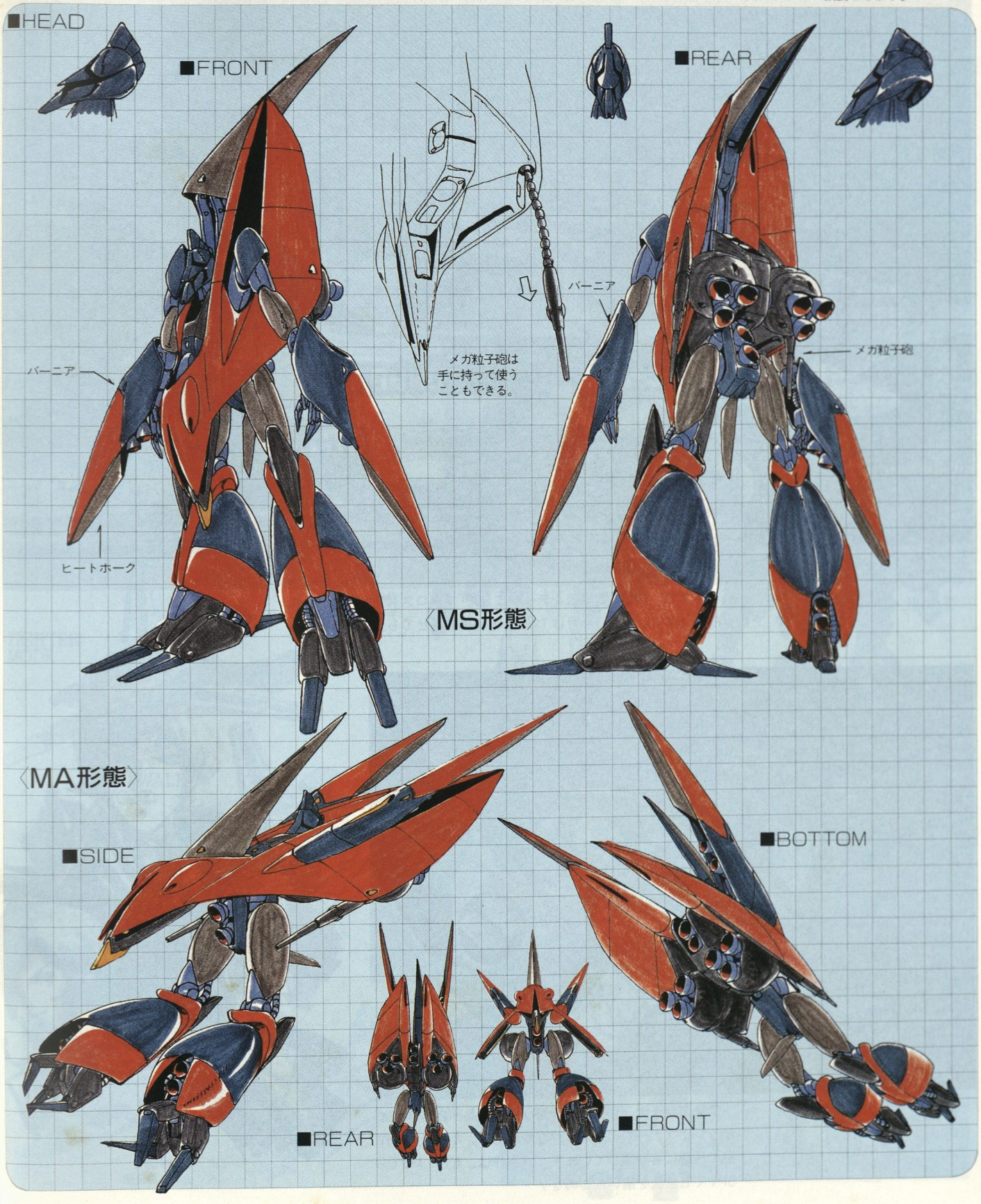
▲口は20mmバルカン砲。

BANDAI BRAIN BANK

東京都／桧山智幸

第２号に続いて桧山智幸さんの登場です。今回の作品は変形メカ。「Ｚガンダム」をテーマにしたオリジナルMSで、アクシズ製造による可変MS〝ローディンヌ〟である。

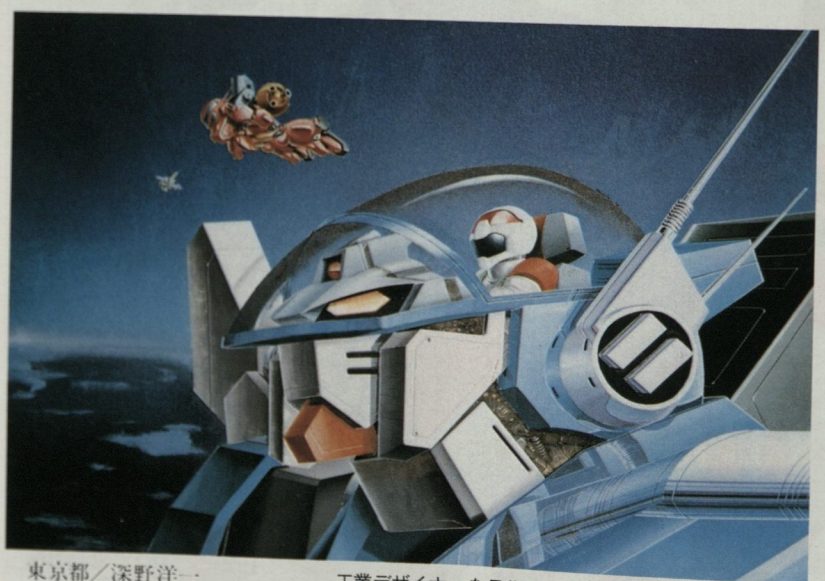
MS時の頭部はゲルググに似ている。脚部がMA時のマニピュレーターになる変形アイデアは、バウンド・ドックと同じだが、MA時のシルエットはなかなか美しいものになっている。直線的なデザインが主流を占めている中で、桧山さんの流線形ラインにはメカデザインの将来性を感じさせるものがある。このほかに数点のガンダム以外のデザインも寄せられたが発表は、またの機会とします。



ILLUSTRATER

愛知県／鳥羽基暢

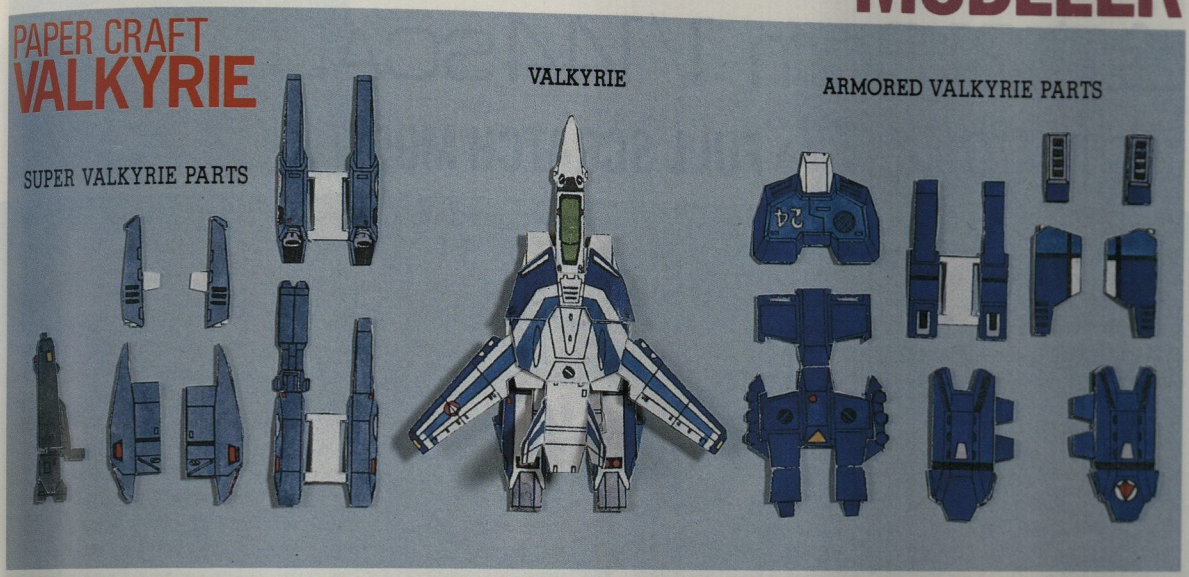
B4サイズで、TV版、劇場版をテーマにした「マクロス」のイラスト2点。どちらも力作でしたが、今月はTV版の方を掲載させてもらいました。



東京都／深野洋一

工業デザイナーを目指す深野さんの作品。自信作だというレイズナーの出来はなかなかのもの。オリジナル作品の投稿にも期待しています。次回作は、ぜひ、MSでもSPTでも全身を描いたものを！

PAPER CRAFT VALKYRIE



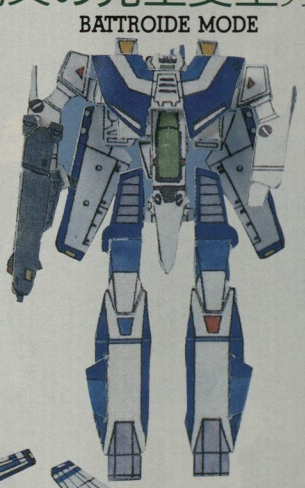
僕の企画を買って下さい！驚異の完全変型ペーパークラフト バルキリー

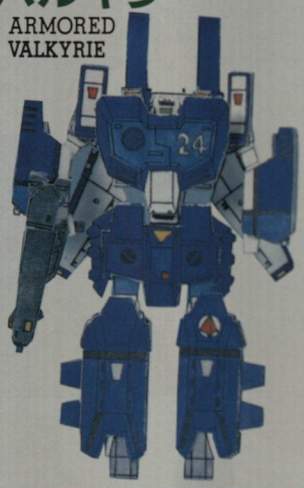
埼玉県／大西勇二

私の所属している会の同人誌に、フロクとして私の作ったペーパークラフト・バルキリーをつけたところ、大好評でした。そこで、この喜びを全国のバルキリーフリークに味わってもらおうと思いBクラブに送りました。これは、読者投稿ではありません。企画の売り込みなのです。（編―買わせて頂きましたよ）

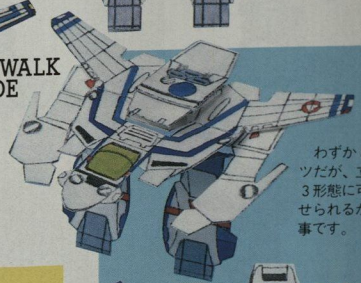
根気さえあれば、1機12時間で完成します。スーパーパーツのバックパック以外TVバージョンです。

ファイター形態もスーパーバルキリーに出来ます。



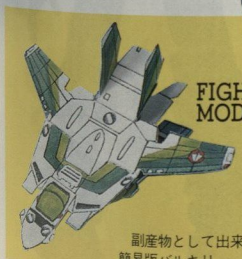


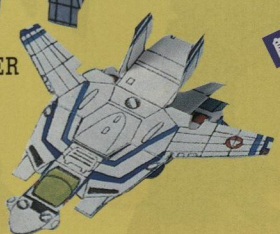
どうです。立派にガウォークしているでしょう。ガンポッドも持たせられます。



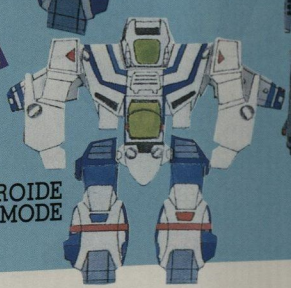
わずか8パーツだが、立派に3形態に可変させられるから見事です。

簡易版





副産物として出来た簡易版バルキリー。



全高31.3cm 1/144SCALE サイコガンダム FULL SCRATCH MODEL

大阪府/井上正人(19歳)
MASATO INOUE

私が初めてサイコガンダムの初期デザインを見た時、こんなオモチャの様なM.SがZガンダムに出るわけはないと思っていました。しかし、しばらくして、この考えは180度反転しました。ニュータイプ誌のイラストを見たからです。カラーページにメッサーラやギャプラン等といっしょに描かれていたサイコガンダムの格好よさは抜群でした。続いてテレビにサイコガンダムが登場。モビルアーマー形態を見慣れればそんなに悪くはなかったし、ホンコンのビルや道路を破壊しながらのガンダムMKIIとの市街戦は宇宙での戦闘より断然おもしろかった。やっぱり、M.Sは家やビルや木などをなぎ倒し、土煙をあげながらライフルとビームサーベルで戦うのが一番絵になるのではないかと私は思っています。結局、サイコガンダムが気にいってしまった私の頭にはもう作るしかないという考えがうかんでいました。もちろん、1/144スケールで！　近頃のアニメキットは小さすぎると日頃から感じていた私は迷わず1/144で作ってやろうと決心したのです。

●製作について

今回は各関節を可動にするため1/60のMSVフルアーマーガンダムをベースにして改造しています。

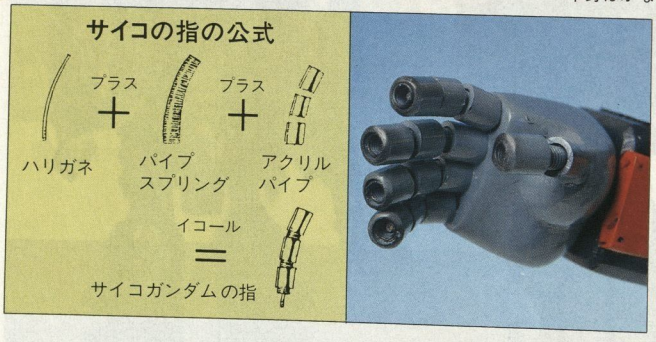
・頭部　フルアーマーのキットの顔面の部分を切り取り、ヘルメットの様な形にし後頭部をポリパテにて少し大きくしました。側面のインテーク部、額のメガ粒子砲をエポキシパテで作り、アンテナもひとまわり太くし延長しました。次に、切り抜いた顔面部をプラバンでふさぎ、ポリパテを盛り付け、硬化してからデザインナイフで顔を彫り込みました。

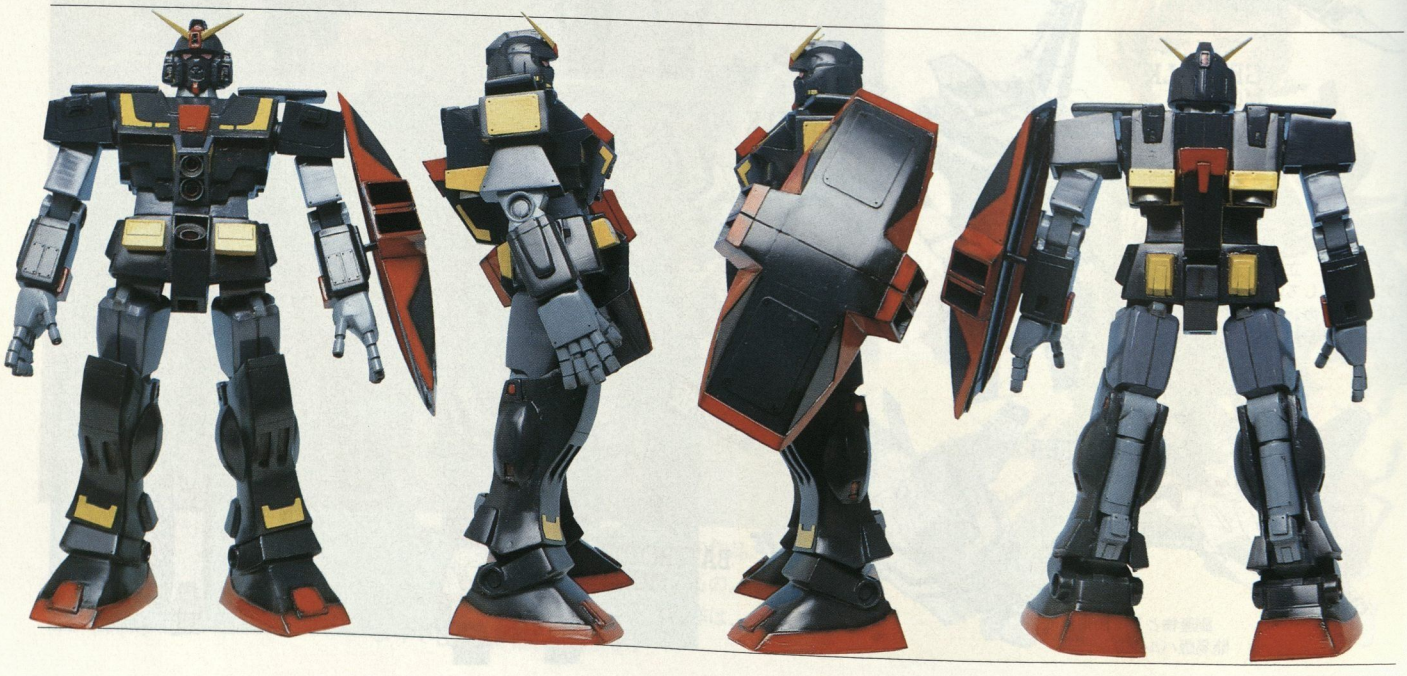
・胴体　腰も含めて胴体部は大改造を行ないました。サイコの上半身はかなり角ばっていますのでキットの肩から胸の辺りのすべての面にプラバンを貼ってエッジを出しました。胸のインテーク部もそれに合わせてプラバンで製作。腹部と脇腹はポリパテで整形しました。私はポリパテを使う時には必らずパウダーを混合して使用します。チューブ入りのポリパテは形を作るのにはあまりにもドロドロしすぎるので、パウダーを混ぜて粘土状にして盛り付けます。パウダーといっても市販されているポリパテパウダーを使ったことはありません。ファンドのかたまりやウレタン樹脂をペーパーがけした時に出る粉を主に混ぜています。時には小麦粉を使うこともあります。あとは改造部分に瞬間接着剤をつけてから盛りつけ、半乾きの時にナイフで削って形を出し、溶きパテを塗って表面を整えます。背中のランドセルはオールプラバン製。簡単な貼り合せで出来ます。バーニアノズルは1/60のMS-06Rザク IIのものを原型にしてヒートプレスして使用しました。腰は前後のボックス形のでっぱりを切り取り、プラバンで製作したものを接着します。股間のバーニアも同じくプラバン製。腹部のメガ粒子砲はヒートプレスしたものの中に流用パーツのバーニアも入れて内部を二重にしました。

・腹部　キットの上腕部はそのままでは短いので中央で切断してプラバンを重ねて6mm程延長します。下腕部はディテールを追加してキットの肘関節で上腕部と接合します。この時だけに限らず関節部には補強のために真鍮線等を入れておきます。

・手　指を可動にしました。サイコガンダムの指は円筒形のジオングの様な指ですので次の方法である程度可動します。まず、手首のパーツの指の部分を切りとばして、それを基にポリパテ＋プラバンで手の甲を作ります。次に指にちょうどよい太さのアクリルパイプもしくはプラパイプを指の一関節ごとにカットします。親指は2つ、他の指は1本につき3つの輪切りパイプが必要ですので両手で28個もカットしなければなりません。しかもアクリルや透明プラは割れやすいので注意して根気よく切断します。カットができたらそのパイプの内径より少し細目のパイプスプリングを甲の指にあたる所にしっかりと接着し、カットしたパイプをそれに通して2mm程の隙間をあけて瞬間接着剤で固定します。あとはスプリングの中に針金を入れると可動します。(図、参照)

・脚部　胴体部につづいて大改造の必要な所です。まず、足の付け根にドラムの様なパーツがありますが、これは1/12のF-1のホイールを利用しました。ホイールの中心に穴をあけ、そこにポリキャップを仮接着し、周りにウレタ





▶サイコガンダムMK IIは、1/300スケールで、4月頃に発売の予定。（価格未定）右はその試作写真です。1/144スケールのMK IIとくらべると……う、うん小さい！

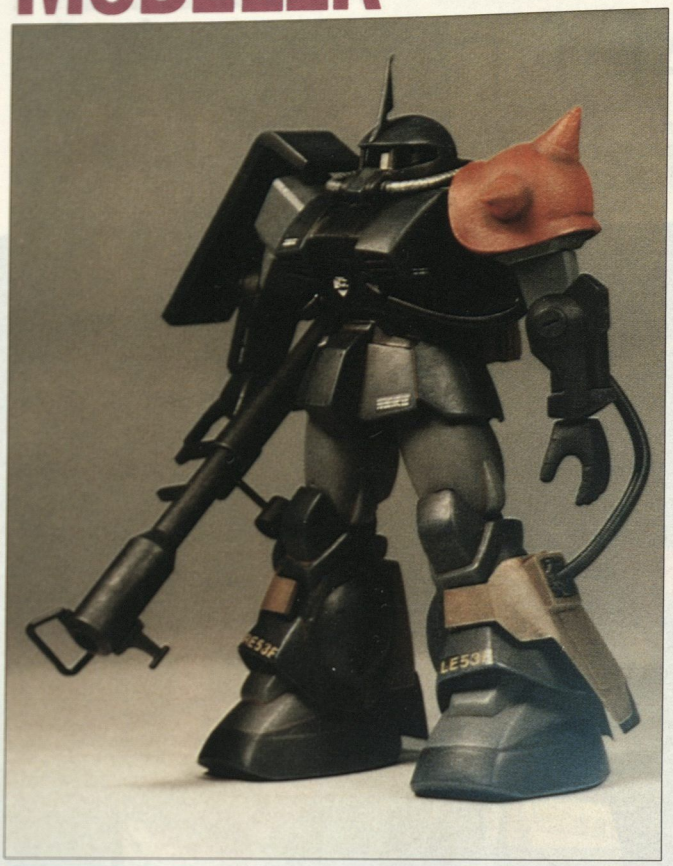
ン樹脂を流し込んでポリキャップを完全に固定させました。太股は上から4分の1所で切断し、先程のドラムを接着します。膝から下は可動部分のみキットを利用してほとんどプラバンで作りました。膝とふくらはぎはポリパテで再現。後部に露出しているメカはすべて0.5mmプラバンから作りました。足首はどっしりとした感じなので胸部同様表面にプラバンを貼りつけて大きくしました。

・シールド　すべて1.2mmプラバンの貼り合わせで作ってあります。本体とのバランスを見ながら大きさを決定し、図面を引きます。それに合わせてプラバンを切り出し接着するだけです。ただ、設定でもテレビでもシールドの裏側がはっきりと描かれていませんでしたので適当に作りました。

最後に胸や足の黄色の部分に0.3mmプラバルを貼り、全体に少しだけディテールを加えました。

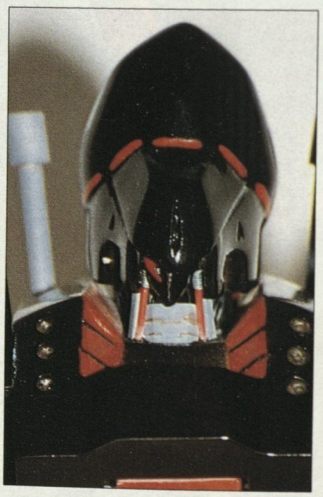
・塗装　はっきり言って自分でも何色と何色をどの位づつ混合して作ったもかわかりません。というのも、塗料ケースの角の方で昔に調合したダークグレーのような色の入った瓶を発見したので、そのカラーを基にブラックやブルー等様々な色を混合して出来上った色が晴い方のグレーなのです。明るい方のグレーはその色にホワイトを混合したものです。手首とふくらはぎのメカはライトグレーにブルーを数滴加えたもの。後はレッドやイエローの原色で各部を塗装した後、全体にクリヤーを吹き付けてやっと完成。カラーはラッカー系を使用しています。

MODELER



岩手県／藤原 哲

㊟東北は11月ともなるともう冬とか…今ごろは――という所で、岩手県の藤原哲さんの作品です。実際は「うる星やつら」をベースにしたオリジナル企画がメインの投稿だったのですが、作例の方も見事でしたので思わず載せてしまいました。MJ'85年7月号のプラモ個性派倶楽部に載ったハイザックをベースに作ったMS-07Gザクのバリエーションタイプとか、それに1/48のナースホルン。(1/48AFVの復活は当分、望めそうもないけど) フルスクラッチの1/48レイズナーも製作中とか、完成したら送ってください。それから、今度から作品についてのデータも書き揃えて欲しい！



愛知県／高橋 憲

このI/100カルバリーテンプルですが、昨年の夏休みのプラモデルコンテストに向けて、何かスクラッチしてやろうということで作りました。(もちろん金賞をいただきました)

軽く説明しておきますと、頭はエポキシパテからの削り出し、胸はプラバン、肩はフルアクション・エルガイムより、腹のラバーこれもフルアクション・エルガイム、腰はプラバン、ももはI/100オージェ、フレームもI/100オージェのものを使っています。

一応、各関節可動なのですが、腰と足の部分のアーマー強度が低いため、あまり動きません。初めてのフルスクラッチでしたが、知っている限りで、今まで作られたカルバリーテンプルの中でいちばんよいだろう(?)と確信しています。パワーランチャー、バスターランチャーも必要でしたら作ります。

東京都／緒方宗人

「マクロス」の主人公、一条輝、早瀬未沙、リン・ミンメイの3人を、それぞれ1/6程度の大きさで作ってみました。材料はファンド、エポキシパテ、ポリパテなどをそれぞれ特徴を考慮した上で適当に使い分けて使用しています。

一条 輝

どうして男性を作ったかというと、これより先に未沙さんを作っていて、その横に並べたらきっと派手な感じになっていいのではないかと思ったからです。しかし製作上あの二次元の世界でしか通用しない髪の毛の処理がネックになり、これには少なからず苦労をさせられ頭に粘土を盛ってはナイフで加工し、また粘土を盛りつけるという作業を繰返して一応ある二次元頭の再現については合格点が与えられるところまでいったと信じております。

早瀬未沙

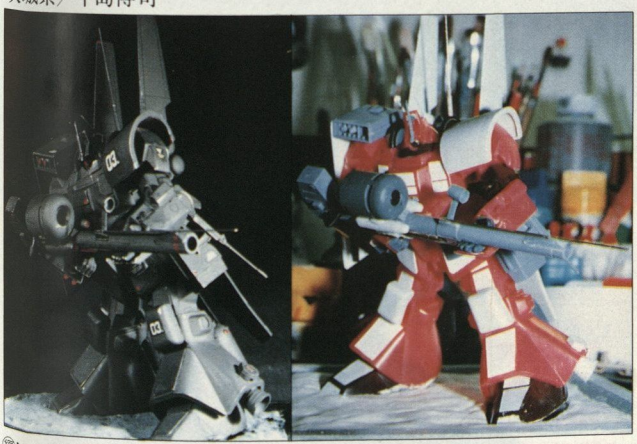
前髪が額のところから浮き上がっています。つまり別パーツになっているわけです。このフイギュアの表情は、かなりこのキャラクターの特徴をとらえているのではないかと思いますが、さて、どうでしょうか……。ポーズはあまりソフトビニールみたいな棒立ちにしたくなかったので座らせてみたのですが、人間の骨格についての勉強がもっと必要だと痛感しました。

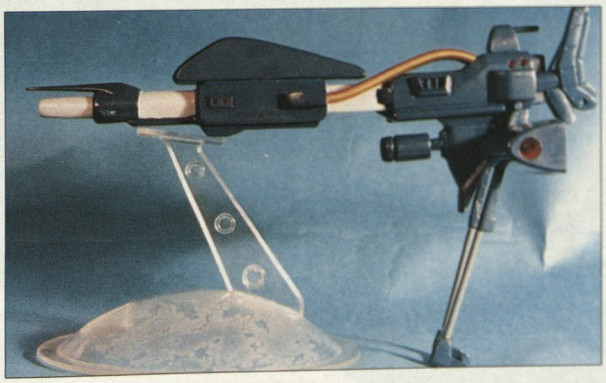
リン・ミンメイ

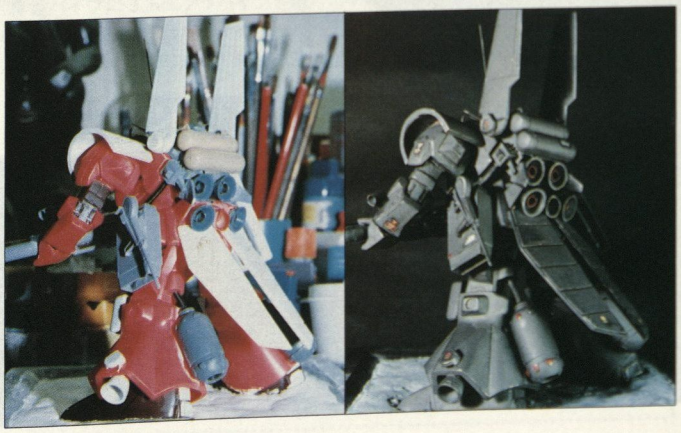
結果的に今回送らせてもらったうちで、いちばん以ていないものです。そのうえ、このフイギュアに関して言えば衣裳を私服にしたものだから、尚更悪い事態へ一直線となってしまいました。このミンメイの出来は、ほかの2体と一緒だからそれほど目立たない(かえって目立っている？)のですが、もう少しつきつめるべきでした。早瀬未沙もミンメイもスカートはファンドで作ってあります。

㊞う～ん、見事としか言いようがない出来ですね。緒方くんには、作例を依頼することにしようかな……。

茨城県／中島博司







㊞MJのプラモ個性派倶楽部に2回ほど登場した茨城県の高校教師モデラーは中島先生の最新作。作品は1/144フルスクラッチによるメガ・バズーカランチャー。模型雑誌ではまだ誰も作っていないと思い、9～10月にかけて作成したものとか。プラバンとプラ棒を主に、若干の流用パーツも利用して作ったもの。変形ギミックは無いもののグリップカバー、ショルダーレスト、フットレストはすべて可動する。作品2は、1/144キット・ベースによる重装高機動型リック・ディアス（RMS-099F）。流用パーツ及び自作のシールド、スカート等をつけ力強いフォルムにまとめられている。塗装前の写真(こういう写真も送ってもらえるとよいですね）でデコレートされ部分がよくわかる。HJ誌に載ったマラサイを参考にしたそうです。

MODELER

スーパーガンダムは小さい方が、カッコいい!!

by 宮川 治雄(静岡県)
HARUO MIYAKAWA

静岡県の宮川治雄くんの製作によるフルスクラッチ、1/144スケール〝スーパーガンダム〟。MJ '85年8月号に載った設定資料とテレビ(26話以後はあまり出ないので、主に新OP(オープニング)を参考)をもとに2ヶ月ほど前に完成させたものとか。製作日数はガンダムMKⅡが3日、Gディフェンサーが1週間位。変型を考えずにスーパーガンダム(MKⅡディフェンサー)の状態だけを考えてまとめた所に意義のある作例といえましょう。尚、そのために脱出カプセルは最初から作らなかったそうです。

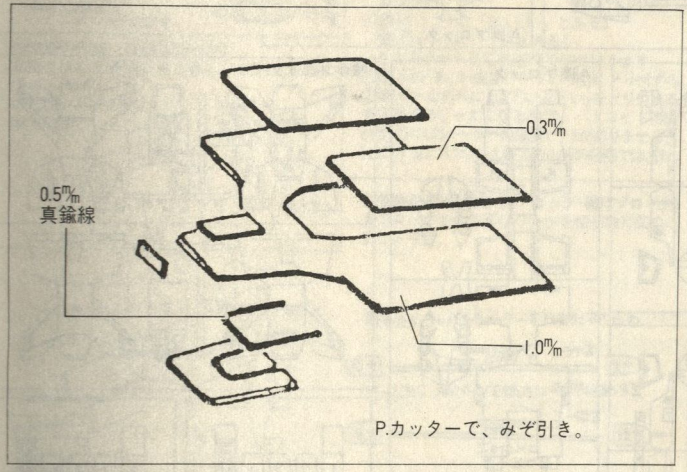
宮川くんはキット化の可能性がないだろうと思われる100式のメガランチャー、ギャプランのブースター、ジムⅡを使ったカタパルトに取組む予定とか。

ガンダムMKII

基本となるガンダムMKIIは、足首を中心でパイプのすき間分を細め、その後、ポーズをつけやすくするために腰のアーマーを切り取り、エナメル線を使って、多少、可動するようにつけ直してあります。その他はノーマルです。

中央ブロック

ランドセルと合わせながら、設定図を元に寸法を出します。しかし、設定通りに作ろうとすると、やはり、多少の無理が出ますので、基本ディテールをおさえて、あとはごまかしてあります。(特に裏面) 上につく翼もふくめてすべて、プラバン組みでランドセルとは0.5mmの真鍮線で接続するようにしてあります。そのため、接続面のディテールはありません。

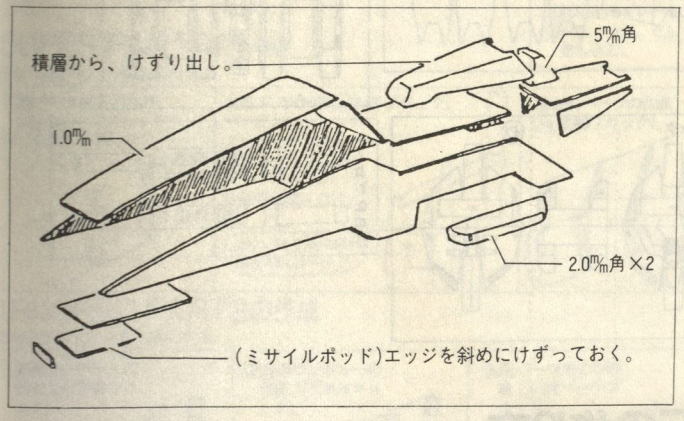


アーマー

ここも、まずプラバンで箱組みしてその後、パーツ類をやはりプラバンなどで作ってつけて行きます。先端のバルカン砲 (と設定にはあるが) の基部のみポリパテです。

今回、通して、左右同じパーツを切り出して組んで行かねばならず、いちいち、二つ分図面を写すのも手間だったので、実は両面テープを使って解決しました。これは、まず図面をコピーして切りぬき、テープでプラバンに貼って切りぬきます。切り出したパーツに、またテープをつけてプラバンに貼り始めのパーツを基に切り出します。これをくりかえせばよいのです。

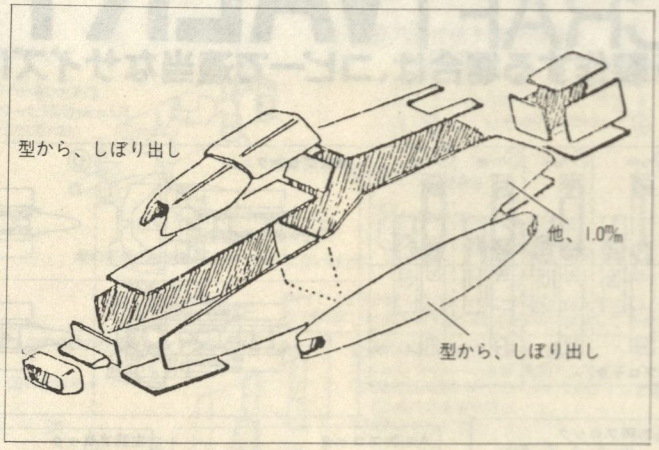
すべてのパーツを切り出したあと、積層の状態で周囲をやすりで平らに直し、テープをはがして、ばらせばよいのです。これで、かなり時間が短縮できますので、一度、試してみては…。

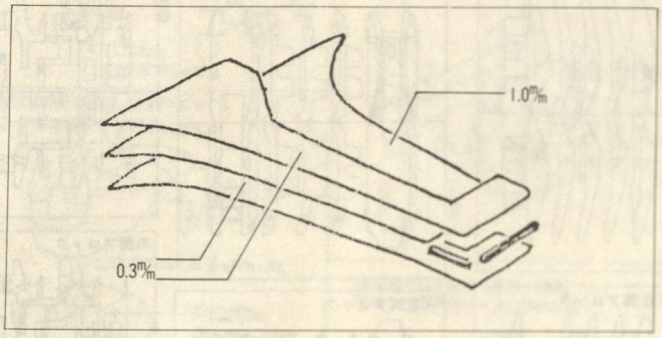


エンジンポッド

ここも同じ様にプラバンの箱組みです。最後部のノズル内には、流用パーツをそれらしく仕込んであります。ただ、箱だけではさびしかったので、上面のでっぱりにつく、はり出しノズルはプラバンの積層からの削出しです。

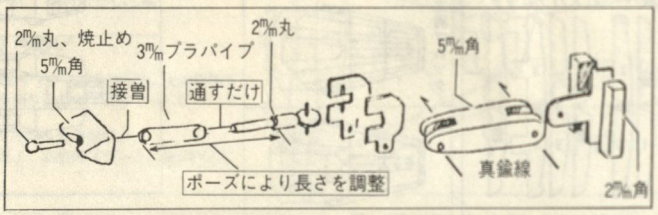
翼端にもノズルがありますのでImmプラバンに0.3mmプラバンをサンドイッチして作りました。フラップをモールドしようかと思いましたが、ちょっと面倒そうだったので、さらっと作ってあります。





ジョイント

別に、この大きさでここまでやることはないのだが、後でポーズを決める時に融通がききますので、一応、設定に近い可動が出きるようにしてあります。もちろんポーズを決めながら、パーツを固定していってもよいのですがそれなりに可動すればどうにでもなるというのが、私の考え方でして、大ざっぱなわりには面倒な作業をしてあります。しかし、結局はアームだけではしっかりと固定できず、本体との接続の時にはアーマーから肩パーツに真鍮線を通して補強してあります。今回の作例でもっとも手がかかりました。



ロングライフル

中央ブロックはプラバン積層にディテールパーツを接着。砲身は2mmの真鍮パイプに3mmプラパイプを通して成形。グリップはキットのビームライフルのものを切り取って移殖。上下に開いているアーマーは、しぼり出しから成形しました。だが、少し細くなりすぎたようで、もう少し全体にボリュームがあればよかったと反省しています。

カラーリング

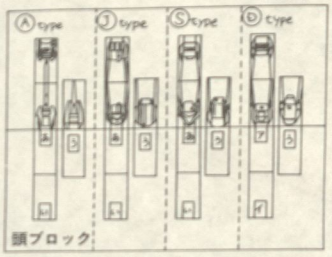
基本のグレーは、白に黒鉄色。赤はシャインレッドのまま。黄色は黄橙色に基本色の黄色を少量混ぜたもの。青い所はすべて缶スプレーを使用、ネイビーブルーを吹いた後、インディブルーを重ね、エッジなどにシルバーをかけ、スモークグレーで落してあります。ウエザリングはなし、さらっと仕上げました。

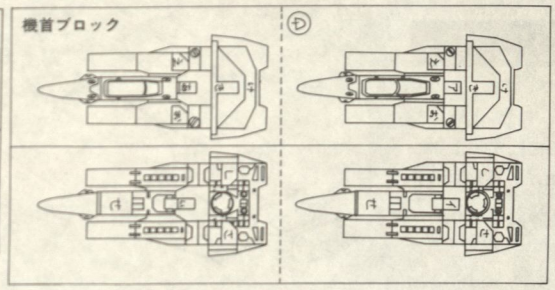
藤田一己氏によるスーパーガンダムの設定画を意識してポーズを決めたつもりだったのですが、アーマーとライフルがぶつかってしまい、絵のままのポーズをとらせることはできませんでした。完成した後でくやむなんて、無計画の見本のようなものですね……。また、仕上げも (毎度のことなのですが) 荒くなってしまいました…。

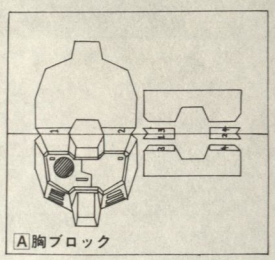
PAPER CRAFT VALKYRIE展開図

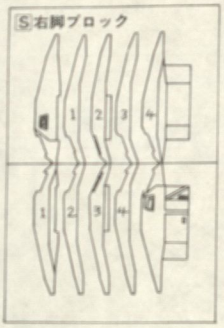
by大西勇二
YUGI OHNISHI

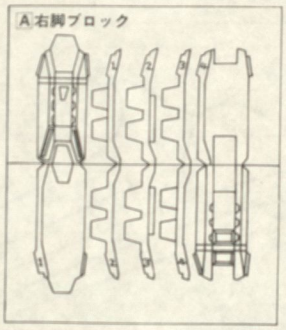
●製作する場合は、コピーで適当なサイズに拡大して下さい。

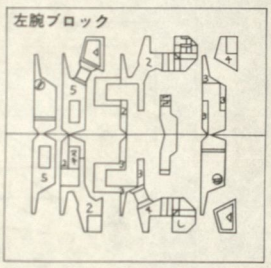


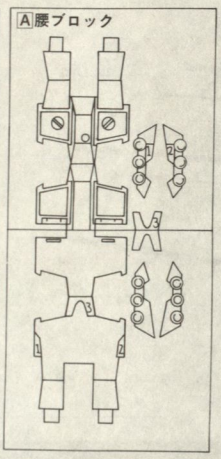


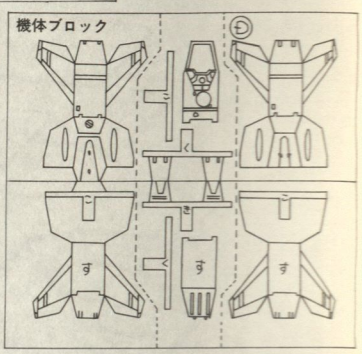


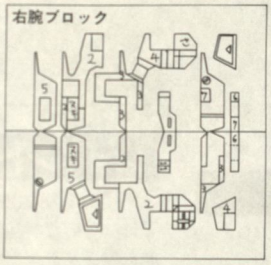


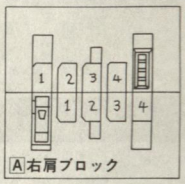


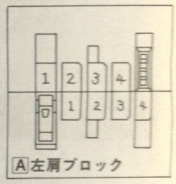


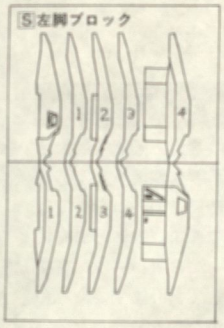


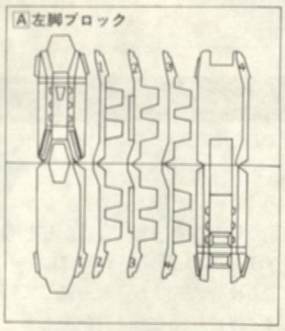


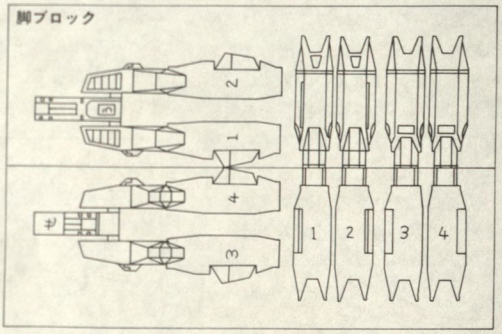


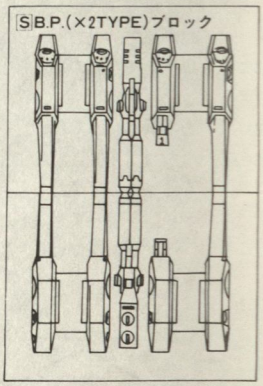


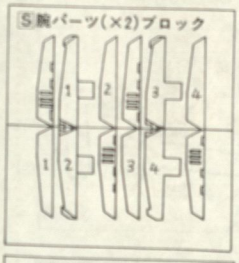


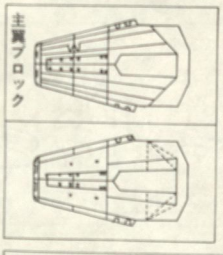


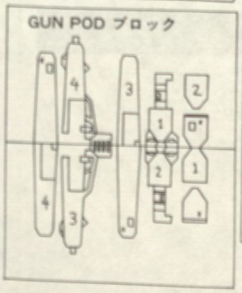


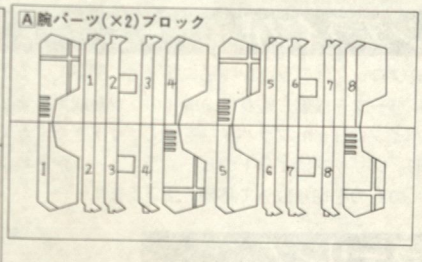


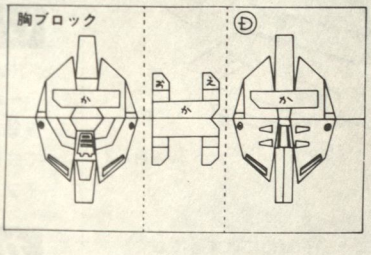


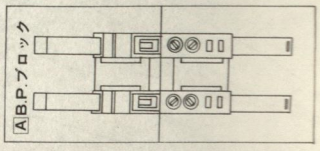












●PAPER CRAFT VALKYRIEの作り方

1 まず道具を用意する
- ●透明系のなにか塗るもの（マーカ、カラーインクとか）
- ●定着剤（フィキサチーフ、つや消しフィニッシュスプレーとか）
- ●木工用ボンドと、それをのばすためのヘラ

2 パーツをコピーする

誌面の都合で展開図は縮小されていますので製作する場合は適当なサイズに拡大コピーして下さい。

※へんな気をきかしてケント紙なんかにコピーしないで下さい。

3 記号・用語説明

A…アーマードパーツに関するもの
S…スーパーパーツに関するもの
D…VF-1D用パーツ（このマークのないものは共通パーツです）
ⒶⒿⓈ…VF-1A・J・S用それぞれのパーツ
ブロック…大まかなパーツ分割の単位です。

※D用アーマードパーツはありません。

4 作る機種の決定

例えばVF-1Aを作るとします。
- ●機体ブロックのⒹはいりませんので×マーク
- ●頭ブロックのⒿⓈⒹはいらんので×マーク
- ●胸ブロックのⒹはいらんので×マーク
- ●機首ブロックのⒹはいらんので×マーク

※いらないパーツが多いので4の段階で×マークを付けておきます

5 ペイントを決定、色を塗ってしまう

自分の好きな色を塗る。この時に紙をシワにしたり、濃い色でのはみ出しなんかには注意乾乾いたら定着剤でスプレーして色をとめる。

■手ヌキした早い作り方

①各ブロック内の数字を合わせてノリ付してパーツを作成。

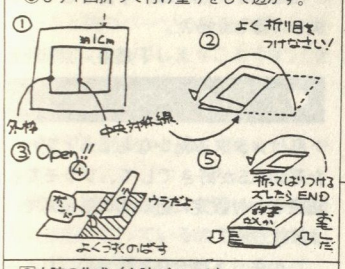
②パーツに五十音が書いてあれば五十音順にノリ付していく。

③完成！

※記号・用語説明補足
- ●ヌキ……切り抜く
- ●説明図の　　部分…ノリシロ部分

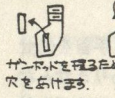
6 ブロックを作成します

①ブロックの外枠よりも1cmくらい大きくコピー紙から切り抜く。
②中央対称線でブロックを山折りにする。
※この時、あかりに透して外枠がきれいに重なっているか確認する。
③折ったブロックを開く。
④ブロックの裏半分にボンドを薄く伸ばす。
⑤もう1回折って付け重りをして透かす。

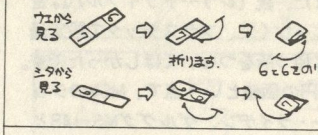


7 右腕の作成（右腕ブロック）

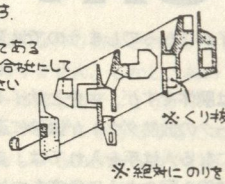
① 拳を作ります。



② ガンポッドのマウントを作ります。

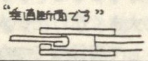


③ のりづけです。

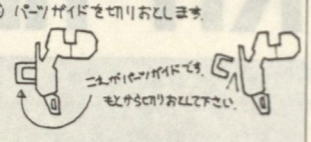


※：組み立てにのりをはみ出させないで下さい

拳の可動の仕組み（というほどはないけど）



④ パーツサイドを切りおとします。

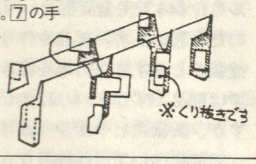


⑤ 拳をひっこめます。

拳のでっぱりが紙1枚のとっかかりで抜けなくなっているので無理に引っぱれば安直に抜けますので注意して下さい。

8 左腕の作成（左腕ブロック）

右腕とは左右対称である事と、ガンポッド関係のものがないだけの違い。7の手順で作成

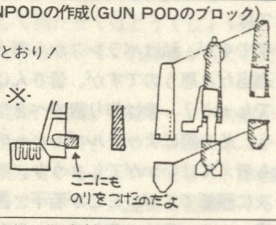


9 頭の作成と取り付け（頭ブロック、機首ブロック）

①頭α（ウラに「あ」「い」とある）
頭β（ウラに「う」とある）
をオモテから見て外形線で切り抜きます。
②頭αの「あ」を機首パーツの「あ」にノリ付する。
③頭αを山折りにして「い」と「い」をノリ付する
※変形の時じゃまになるので、バトロイド用頭（頭α）にはレーザーの銃身(？)がありません。（自作する）つけたい人は③の山折の段階ではさむ。

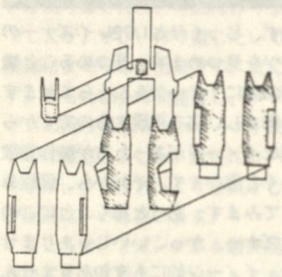
10 GUNPODの作成（GUN PODのブロック）

図のとおり！



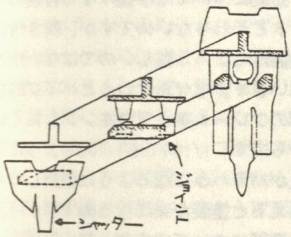
11 脚の作成（脚のブロック・頭B）

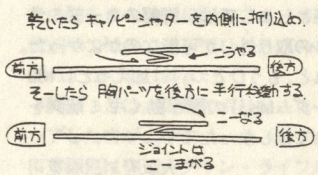
①ベントラルフィンを90°を折り立てます。
②左右のもも前パーツのベントラルフィンと通すための穴を切り抜く。
③図のとおりノリ付



12 機体の作成（機首・胸ブロック・機体ブロック）

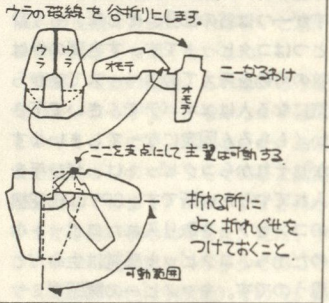
各ブロックから必要なパーツを切り取り図のとおりノリ付。





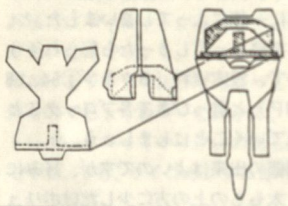
13 主翼の折り曲げ（主翼ブロック）

ウラの破線を谷折りにします。

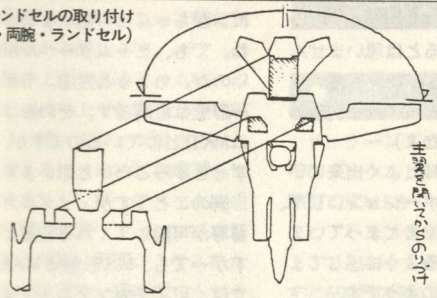


14 主翼の取り付け（主翼・機体）

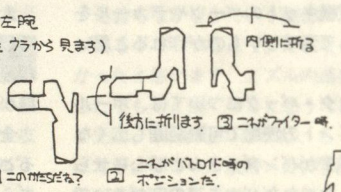
Dをつくる時はパーツの形状が違う



15 腕・ランドセルの取り付け（機体・両腕・ランドセル）

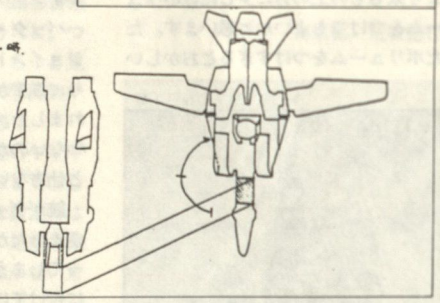


図のとおり！



16 脚の取り付（脚・機体）➡完成！

①まず腕をたたむ
15での腕のポジションはガウォーク時のもの。上の要領で右腕も折り込む。両腕を折り込むと下図のようにぴったりとはじが合います。
②脚移動用プレート（ダミー）を折り返す。
③脚をノリ付。そして完成！　右腕のマウントにGUNPODと差し込む。

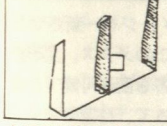


SUPER PARTSの作成

機体作成時の1～6も進行する

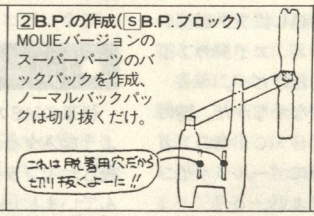
1 腕パーツを2個作成（S腕パーツブロック）

同じものを2個作成！

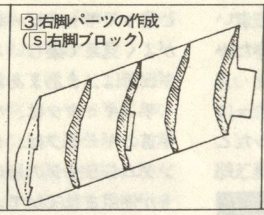


2 B.P.の作成（SB.P.ブロック）

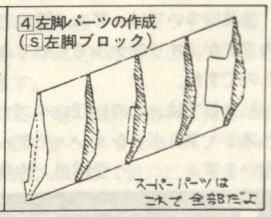
MOUIEバージョンのスーパーパーツのバックパックを作成、ノーマルバックパックは切り抜くだけ。



3 右脚パーツの作成（S右脚ブロック）



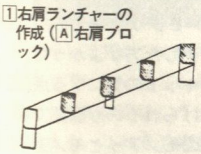
4 左脚パーツの作成（S左脚ブロック）



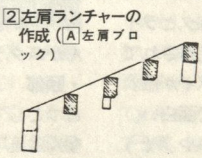
ARMORED PARTSの作成

機体作成時の1～6も進行する

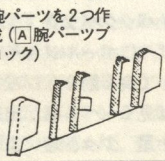
1 右肩ランチャーの作成（A右肩ブロック）



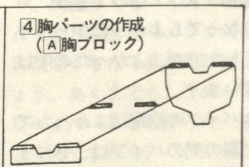
2 左肩ランチャーの作成（A左肩ブロック）



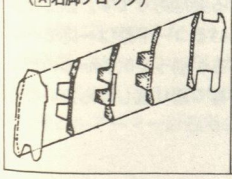
3 腕パーツを2つ作成（A腕パーツブロック）



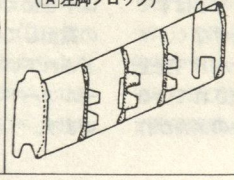
4 胸パーツの作成（A胸ブロック）



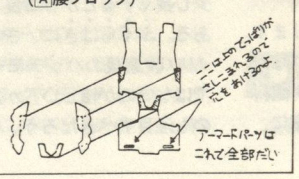
5 右脚パーツの作成（A右脚ブロック）



6 左脚パーツの作成（A左脚ブロック）



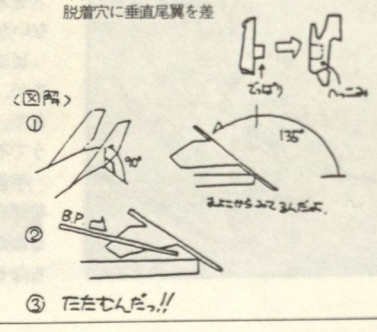
7 腰パーツの作成（A腰ブロック）



※アーマードの腰パーツは前からかぶせて、うしろで止める。

SUPER & ARMORED PARTS脱着法

●B.P.パーツ以外のパーツ／パーツ側の出張りと機体側のへっこみに差し込む。脚パーツ類は出張りが内蔵されている。
●B.P.パーツ／①尾翼を垂直にたてランドセルを135°ほどファイター時のポジションからおこす。②B.P.のおしりを機体前からスライダさせてゆきB.P.の脱着穴に垂直尾翼を差し込む。③B.P.が入りきったら垂直尾翼をたたみランドセルをたおしきって、バトロイドポジションにする。



KIT REPORT

第2号で募集した〝キット・レポーター〟の第1回発表です。
今回は作例を作らないで、レポートのみの方を紹介しました。
次号では作例を作ったレポーターの作品をまとめて載せます。
さあ、これを読んだ、きみも『B-CLUB』のキット・レポーターになってみないか！　応募をお待ちしています。

●1/72　レイズナー①

先ず、じっくりと1/72レイズナーのパーツを見つめます。見つめること数時間の間にイメージをふくらませます。あの勇ましい姿を再現するのですから強烈なイメージがあった方が製作意欲もわくと思います。それから、仮組みをしてみます。あっと驚くことにこのレイズナー、かっこいいじゃありませんか、イメージ的にも文句ありません。あのくびれた腰といい、バスト……まさにヨダレもんのキットです。思わず風呂に一緒に入ってしまいました。と、ここで終わってしまったら怒られそうなので、設定資料（Bクラブ①54、58～59P）と首っぴきで各ブロックごとに見ていくことにしましょう。

脚部の出来はよいのですが、好みにより太ももの上の方に少しだけボリュームをつけてもよいかと思います。ただボリュームをつけすぎるとおかしいスタイルになってしまうので注意する事。

次は**胴体**ですが、中央とサイドのインテークの放熱ダクトが微妙に違うので気になる人は手を入れては。また、腰の装甲を図のように角度をつければかっこよくなると思います。股の関節をもっと大きく広げたい人は装甲を一端カットして真鍮線でつなげて可動式しては。

手ですが、私はバランスから考えると適当だと思うのですが、皆さんはどうでしょう？　**拳**は作り直すべきでしょう。その際にナックルボンバーの可動も考えてはいかがでしょうか。

次に**頭部**ですが、ここが若干、設定と違います。見比べるとすぐわかりますが一つは首の部分、そして、もうひとつはコクピットです。すき間の件は首の可動を考えてのスペースですから気になる人はエポパテでふさいで下さい。（もちろん固定になってしまいますが）それからコクピットは、ぜひ手を入れてやりたい所です。SPTは航空機のコンセプトを取り入れたロボットなのだから、コクピット感覚は生命だと思うのです。キャノピーの開閉ギミックも再現されているのですから、1/72の航空機キットのパーツやデカールを生かして素晴しいものが作れると思います。

バック・パックについては、ボールジョイントの使用で可動範囲も広くなり、さすがバンダイさんと感心させられました。ただバーニアの穴があいていないのが残念です。（型抜きを考えると仕方ないのでしょうが）

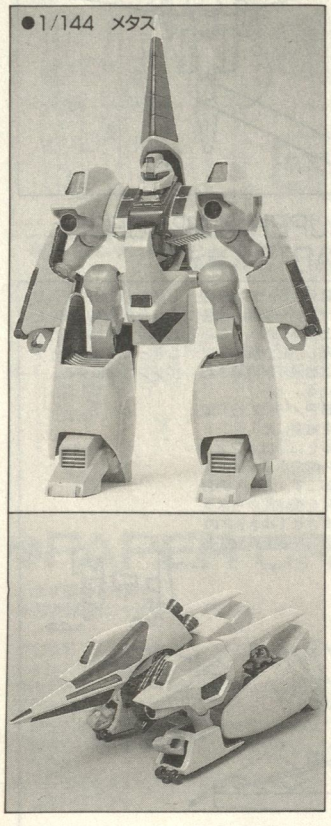
銃がダイキャスト製というのには驚きましたが、もたすと重みが手が下がってしまうので、プラ製のものも余分に付けてほしかった所です。

塗装については、アニメ設定もよいのですが、オリジナルできめてみたいものですね。

私としては、この1/72レイズナーはベスト・プロポーション・モデルだと思います。

愛媛県／佐藤二郎

●1/144　メタス



●1/72　レイズナー②

最初に価格についてなのですが、もう少し高くなってもよかったからサイズを大きくした方が、よかったのではないかと思います。

ビニールパイプの採用はよかったですが、腕と肩の間のパイプは、きつすぎて、外そうとするとポキッと折れそうで不安です。

手首については大変不満があります。なぜ、握った手と開いた手を入れなかったのか…これでは800円を出す値打ちなど、まったくありません。単に、300円のレイズナーが腕と手首を外せるようになっただけではありませんか。それと銃を握る人さし指を出す手を付けなかったのか……。

また、銃（レザードライフル）は金属じゃなくて、プラスチックで設定通りに持つ所をつないでほしかったです。800円の価値という点で、MSVのジョニー・ライデン、ゲルググMS-14Bと比べたら、このレイズナーは、500円がよい所ですね。

バックパックはバーニアを穴をあけてほしかった。それと作るのはは、ちょっと簡単すぎます。もうちょっと、工夫して発売してもらえないと、300円のレイズナーをただ大きくしただけにかわりありません。また、コクピットは、穴の所に計器類などの部品をつけた方がよかったです。

悪い点ばかりを書き連ねましたが良い点としましては、脚部のカーブミサイルの取り外しが可能なのがよかった。それと、もうひとつ付け加えると1/100ガンダムMKⅡの腰が動くギミックを入れてほしかったです。

大阪府／三原寛司

●1/72　レイズナー③

まさか、本当に来るとは思いませんでした。800円もする1/72レイズナーが、タダで組めるなんて…（金属製の銃がありませんでしたよ）

全体的に1/100よりは、よく出来ていると思います。プロポーションにしろ、ギミックにしろ、よくまとまっていますが、肩幅が長すぎるように感じてました。手も少し長目のようです。

・頭部　これはすごいです。コクピットもモールドされているとは。それにキャノピーも1/100にくらべて色がうすくなっている。そのおかげで、1/100と違ってキャノピー越しにコクピットがよく見えて楽しい！　エイジのフイギュアは、まあまあだけど…。

・手　ギミックは、なかなかだ。特に手首のギミックは、H・C・MのZガンダムシリーズの様にボールジョイントが使用されていてよい。

・ボディ　これも1/100にくらべると、シャープなモールドでよい。

・バックパック　これも、スタビライザーにボールジョイントが使用されていて良く動く。1/72でバルディが出れば見くらべる事が出来るので面白い。

・足　少々、短いようだ。いや、そういう意味ではなく、早く言えば、もう少し長くするとかっこ良くなるはずである。ふくらはぎに、さりげなく、V-MAX改造後のハッチモールド（完全ではないのが惜しい）が施されているのも注目すべきだろう。中のメカが作りたければ、このモールドで切り取ってしまえばよいのだから。

このほかの点では、手首をもう一工夫してほしかった。

千葉県／原田則忠

●1/144　メタス①

私はメタスみたいなちょっと変わった形のM.Sが好きでして、プラモでも出来るだけ設定に近いものを望んでいます。

このキットは全体的に良いプロポーションをしていると思います。スケールも1/144で完全変形というすぐれものだと思います。部品や作りやすさや塗装のしやすさ等の事を書きます。先ずは部品ですが、バリは無かったのですが、脚部にヒケが少々ありました。

塗装については手塗りなら普通のキットとかわりないのですが、吹き付け塗装はちょっと難しいのではないかと思います。なぜかというとパイプ的な脚のフレーム等、マスキングしにくいからです。1/144でも1/100のように手足がバラバラになるように設計してもらえると塗装が楽になるのですが…。

武器についてですが、アームビームガンがちゃんと可動するのがいいですね。でも、ビームサーベルが付いてないのが、ちょっと残念。モビルアーマー形態は最高です。その形はエルガイムMKⅡと似ているのですが、それよりずっとかっこいいと思います。

脚のことですが、ノズルカバーと脚首等が可動してくれる完璧だったのですが…でも、M.S形態とM.A形態の両立は、可変Zガンダム・キットの中では、いちばんといえましょう。

バンダイさん、これからもボツメカを増やさないように、よいプラモを発売してください。

栃木県／石川英史

●1/144　メタス②

従来のM.Sのイメージを一新させたようなスタイルのこのメタス。変形重視とかでプラモの方も変形可能でと望んでいました……さて、待望のキットですが仮組みした時点ではプロポーションはあまりよくないように思えた。（M.A、M.S共）Bクラブ2号の樫木さんがスクラッチした方がよかった。

・頭部　このキットの気になる点のひとつとしてあげられるのが頭部です。なんと上下用のモノアイとモノアイの溝がモールドされていない。そこら辺は手を加える余地ありです。頭部後方の露出しているコード類は一応モールドされているが削って0.3mmφのビニールコード等で造り直したら良いと思います。

・**胴体部**　ここで気になったのは変形用アクチュエーターにはさまれたまん中の太いパイプを変形のために動かしていると胸のパーツの底部の溝がせまいため、こすれてしまうことです。「せっかく組んだのに色が、はげ落ちてしまった！」なんてことにならないようにパイプを削るかと溝を削るかしてやりましょう。

・**脚部**　脚部側面のノズルカバーは閉じた状態になっているので徹底改修しなくては気が済まない人という人は、ぜひ共、ヒンジ等を利用して開閉式にして下さい。その際はノズルを自作するのもお忘れなく。脚部後方の装甲は変形時には肩の装甲の後ろにくっついて主翼(？)となるわけです。アニメ設定では脚部後方の装甲は脚部内のギヤで持ち上って肩の装甲にゴ対面（ナ、ナント大げさな）となるわけですが、1/144スケールではここまで表現できなかったらしく、一度、脚から取り外して肩後部に接続するようになっています。それでもポリキャップ使用ですから、ゆるみ等の問題はありません。足首も設定通り可動しますから変形時に支障はありません。

・**腕部**　腕部は製作にあたって特に気になる点はないと思います。

・**武器**　腕の上部にあるアームビームガンは前方へ持ち上り射撃できる状態ぬなる。その際、グリップはきちんと手の中に治まる。メタスは攻撃型モビルスーツでありドッグ・ファイトや遠距離対艦攻撃等のアウト・レンジ攻撃を得意とする反面、可変システムのため機体構造が脆弱で一応はビームサーベルも装備されているが、白兵戦に耐えられないと言われる。このためか、キットにはビームサーベルはついていない。ただ、いわゆる脚の裏（足の裏ではない）にモールドされているディテールがほとんど目立たないので、プラバンやプラ棒で作り直してやった方がよいだろう。

●**総評**　ほぼアニメ設定通りの動きをし、もちろん各関節にポリキャップ使用の合格点のキットだと思う。

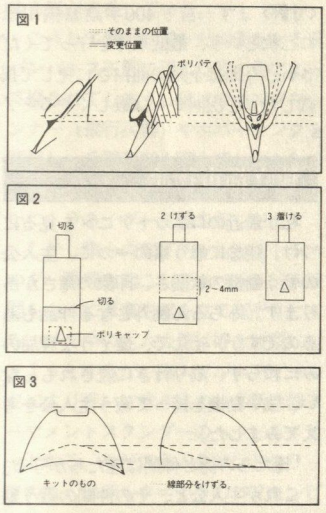
東京都／宮本勝也

●1/144　ガブスレイ

仮組みして気がついた所はアニメ時より太っていると感じた所です。

・**頭部**　頭部は胴体にうまっているように見える。これを改修するには後頭部のボリューム・アップが必要である。それとツノはもう少し開いた方がアニメの状態に近くなるだろう。（図1）

・**胴体部**　胴体についてはかなりよくて特に手を加えることはないが、できればモビルアーマー形態用のヘッドカバーの丸見をつければ最高だろう。



・**腕部**　腕は自分としては長すぎると思う。そこで図2の通りにひじから先の腕をまん中で切断して2～4mm位削りつける。そしてひじカバーを図3のようにすればよい。

・**脚部**　足は大腿部のボリューム・アップした方がよい。

その他はフェーダイン・ライフルですが銃身を少し伸ばした方がよい。この位にすればアニメに近くなるだろう。

広島県／山崎大志

●1/144　ハンブラビ

ティターンズのヤザン大尉とその部下のダンケルとラムサスが使用する攻撃型可変M.Sが、この〝イカデビル〟こと〝ハンブラビ〟であります。

さて、キットの内容に関して言いますと600円の割には小粒なんですよ。しかしながら、M.S時、M.A時共見事にプロポーションを保っており、以前発売された可変M.Aのメッサーラやギャプラン等と比べると、かなりの技術の進歩が見受けられます。(デザインが割と単純だった事もあるかも)

各部について言って行くと、最初に胴体。ギャプランやメッサーラにおいては立体化しにくかった部分がここだと思います。しかし、複合曲線のかたまりである永野メカが正確な立体化を意識していると改めて感じさせられるすばらしい出来だと思います。

だが、強いて要求する改良の余地点といえば、まず肩部があげられます。両肩のモノアイ部分が凹モードになっているけど、まあ、ここはランナーかプラ棒（0.2mm程度）を使えば、直せるでしょう。

どうせなら、肩部アーマーを別パーツにしてほしかった。その方が、より作りやすかったはずだ。動力パイプはモビルスプリングで充分だと思います。

次に腕部。このキットの中でも、特に良心的な作り方がされています。文句はありません。しかし、あの〝手〟は、一体何なのでしょうか？　一応、ビームサーベルを持たせるための穴(？)らしいものがあるのですが、このキットには手持ち武器が一切付いていないので、リック・ディアスのサーベルを持たせるなり、プラ棒で〝海ヘビ〟(私はあの武器が大好きだ)をスクラッチして持たせてはどうでしょうか。開いた手も付いていれば良かったのだけど。

次に、腕部。腰部アーマーの形が、今イチなので、プラバンかエポパテで延長してやるとよいでしょう。本当はあのアーマー、大腿部の側面にくっついているはずなんだけど……そこは、個人の主観で自由にすればよいと思います。見ばえも悪くないしね。

脚部、足首の関節。これは、もう文句の言いようがなく、なかなかすばらしいギミックです。私はまさか、あんな方法（ポリのパーツをそのまま関節部分にしてしまう）をバンダイさんがやるとは思いませんでした。ただ、ポリパーツの色が黒なのが多少心のこりで（関節部の色は明灰色）せめて、白系の色にしてほしかった。

足首もなかなかで、下腿部のノズルが出るギミックなんて、それなりに良かったと思います。ノズル内部を自作したらもっと良くなると思うけど。つま先は、3mm位のばせば、もっと見ばえがよくなり、永野メカの雰囲気や魅力を充分に引き出せると思う。

不満といったら、まず、膝のギザギザの部分。あれは一体成型にしてほしかった。脚部内側のフィンは設定ではヌキになっているけれども、足首の関節があるため、下手にくりぬかない方がよいでしょう。

背部の放熱板やスタビライザーも、それなりに設定に忠実に出来ていると思います。

メガ粒子砲の砲身、あれは絶対に細い！　細すぎる!!　0.2mmのプラ棒にかえ、ピンバイスで銃口にきちんと穴をあけましょう。後は完成後「なかなかよい出来だ」とか言って遊びましょう。間違っても「イカデビルだ！」なんてふり回したり、タコ糸をつけて空に飛ばすなんて真似だけは、やめましょう。あくまでも、このキットは、ヘビーメ……じゃなかった、モビルスーツなのですから。

P.S(やっぱりこれも、シロッコの好みのデザインかしら？

北海道／岸田得仁

●1/300　サイコガンダム

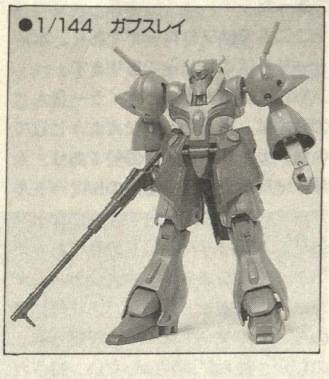
全長40mというサイズは1/144ではかなりの大型キットになるため、1/300になったのは仕方ありませんね（自分なら高くても絶対に買います）

キットの方はと言いますと一部のパーツの差しかえで見事にM.S形態からM.A形態に変形させることができます。さて、次にパーツ別に見ていくことにしましょう。頭部の出来はなかなか、スグレモノですよ。さらにPカッターですじ彫りを入れるとよいでしょう。次に胴体です。まず、腹部のメガ砲のモールドが浅く、それに腰部のバーニアがありませんね。今回は作りませんでしたが、ぜひ、作り直したいです。腕部は文句なしの出来です。次に足です。ももの部分は問題なし、シャフトギアの所は可動用の小パーツが入りますので注意しました。最後にシールドですが、少々大きいような気がしますが出来はいいと思います。

ところで、Zガンダムも最終話が近づいてきましたね。それにしてもサイコガンダムMKⅡってすごいですね。体中にメガ砲を装備しているんですから。おまけにパイロットがロザミィことロザミアなんですから、フォウがZ・Gにおけるララァ・スンならロザミアは何なのでしょうね……とにかく、キットレポーターってやりがいのある仕事ですね。でも、サイコガンダムは1/144もいいな…。

東京都／荒牧徳行

●1/144　ガブスレイ



★キット・レポーター募集中!

キット・レポーターをやってみたいと思う人は、ハガキに自分がレポートしてみたいキット（バンダイのプラモなら、新旧を問わずこれから発売されるキットでもよい）を3つ書いて送って下さい。

①第1次選考は、このハガキで行なわれます。キットが送られてきたら、AとBのどちらのレポート系式を選べか考えて下さい。

②Aはレポートのみです。Bの場合は作例も作ってもらいます。A、B共に規定の謝礼をお支払いし、優秀な方は〝B-CLUB〟の専属キットレポーターになれます。さあ、きみはどのキットで挑戦してみる!

〈宛先は102ページを御覧ください〉

アニメ企画

〝人材募集〟で意外にも応募数が多かったのが、この〝アニメ企画〟でした。千葉県の熱田浩司さんはここに紹介した2作のプロットのほかにも数編の作品を送ってくれました。まだ、このほかにも優秀作品がたくさん寄せられています。載らなかった人は次号に期待してね！

無題・未来物

時はA・D3010年、人類は、核戦争を起こしてしまい、生き残った人々は、月へ脱出をした。それから一千年後のA・D4010年に人類は地球へ帰っていった。しかし、それから4年後、カイラー星人と名乗る人類が地球を帰せと戦争をしかけてきた。

カイラー星人は月の1000メートル地下に都市を築き、生活をしていた。だが最近の地球人の月での生活が、カイラー星人を地上に出させることになった。人類の言う（古代の）高度文明の時代には彼らは地球に住んでいた。しかし、これも又、核戦争で地球を後にし、月へ移住したのだった。そして地球の浄化を長く待っていた。その間に地球では、人類が歴史を作っていっていた。カイラー星人は、地球のことをカイラー星と名付けていた。地球の地形は時の流れ、核戦争で形を変えつつあった。

ここまではプロローグであり、本ストーリーはこれからであります。

A・D4053年、人類とカイラー星人との戦争は、終わりを向かえようとしていた。カイラー星人は優勢であり、人類は地球にカイラー星人のBA（バトルアーマー）の侵入を許すようになっており、人類はみなごろしの目にあっていた。そんなある日、主人公カルム＝シャームは友と、生きるために地球側のAS（アーマードスーツ）を駆り戦うのだが、彼らに両親はいない。殺されたのだ。生きる希望もなく、それでもただ生きるために彼らは戦う。しかし、後で仲間に加わった女の子の両親を助けるという、なんらかの希望と、女の子だけはオレたちのようになってほしくない、と願う心と両親を殺された憎しみに加え、戦争の謎の影を知るべく、彼らは敵の中枢に向かっていく。そして一人また一人と死んでゆく。

この話を通して、地球は誰のものか。戦争の意味は。生きる希望を失った子供達が、悩み苦しみ、生きる希望を求めようとする。その辺をテーマとしたい。　下関市／河村龍二(高一)

〈寸評〉基本設定は珍しくないが、キャラクター次第で面白くなりそうだ。ただカイラー星人のオーバーテクノロジーについて詳述していないのが少し辛いかな。

X・MSV戦記

X・MSVとは今までのMSVやMSXとは異なり、旧G（ガンダム）とZGを結ぶ、七年間におけるMS開発記に存在するMSたちである。

またZGを見るファンも首をかしげるハズべき問題をここでは取り上げる。それは『ジオン公国』である。だまされてはいけない。戦いは、旧Gの中で完全に終わっているハズがない！　旧Gのラストで、確かにジオン公国は敗北した。（現在は共和国だったな…？）ところが次でトラップがある。

『ティターンズ』である。

あのヤクザくずれ軍隊は、ジオン残党狩りのために作られた、と解説されているのだ。

現在、残党は『アクシズ』にいるという、だがアステロイドベルトまですべての残党が行き着けたとは、言えないだろう。と、なると身を隠しチャンスをまっているのだろうか…？

否！　否である！　連邦の人々は地球にいるのだ。その人々をジオン残党から守るという口実を作れるほど、ジオン兵士による破壊工作、戦闘はあったのだ。

そして血に飢えたMSパイロットが、ただですむハズがない！

だからこそX・MSV戦記。

宇宙歴0080、戦いはこれからだ!!（後略）　市原市／村上健一

〈寸評〉まず一言！400字詰原稿用紙に二枚という、最低条件を守ってください。今回は企画の面白さに免じて掲載したけど次回からは厳しくやるぞ！

独立都市物語

私が最近のロボットアニメを見るにつけ、残念に思う事の一つに、主人公の戦う動機の軟弱さ、印象の薄さがあります。（もちろん例外となる作品もあるのですが）そこで、偉そうな理屈のみに頼らず、成り行きに流されもしない、強い動機を持って戦う主人公を考えてみました。

「俺たちの街と仲間は俺たちが守る」

これが主人公と、その仲間の戦う動機です。そして主人公が守ろうとする街は、それに見合うだけの、「人間が活性を維持できる都市」でなくてはなりません。

自然と人間（の明部と暗部）がかみ合った、ワクワクするような、スリリングな街を描きたいものです。街がもう一人の主役なのです。

［メカについて］　メインとなるメカは、人工筋肉とイオン推進の組み合わせによる、高速移動型パワードスーツ。（市販されており、現在のバイクにあたる。ユーザーによって改造が可能で、極めて多様な種類がある）このメカが、軍の使用する重戦車的な機動兵器の部隊に、ゲリラ戦を挑む光景が、主な「絵」になるでしょう。

［ストーリー展開］　三つの大国の争いに巻き込まれた交易都市が、いずれの国にも従属せず完全独立を貫き通す（市内から警察等を追い出し本来所属していた国からも独立する）姿を、ケンカッ早く街のアウトサイダー的な存在だった主人公が、街を守る市民義勇軍の中心人物となってゆく過程を通じて描いていく。　横浜市／神原裕

〈寸評〉舞台設定などは感心させられたが、メカに関する部分にオリジナリティが乏しいのが弱点だね。

封師・桐子

隠明寺家は、天皇家よりも古い歴史を持ち、先祖代々封師を生業としてきた一族である。

我々の住んでいる空間は不安定なものである。時に「穴」が生じることがある。「穴」は、普通の人間には見ることもできないが、この空間と他の空間がひずみによってつながれてしまったものである。そしてそれは、他の空間の生物が侵入してくる通路となってしまうのだ。

人類は現文明が生ずる以前から、しばしば彼らとの戦いを経験してきた。悪魔や鬼等と呼ばれてきたものは、彼らのことだったのである。幸い、今までの所彼らのこの世界への侵入は小規模だったので、人類にとって重大な危機とならずにすんだ。

そして、見えない「穴」を感知し、その「穴」を封じてしまう能力を持つ封師という人々が日本には以前からいた。彼らは通常、時の権力者の庇護のもとにあるが、「穴」が発生した時には一命をかけてそれを封じなければならない。

隠明寺桐子は、隠明寺一族本家の末娘であり、唯一の封師後継者であった。

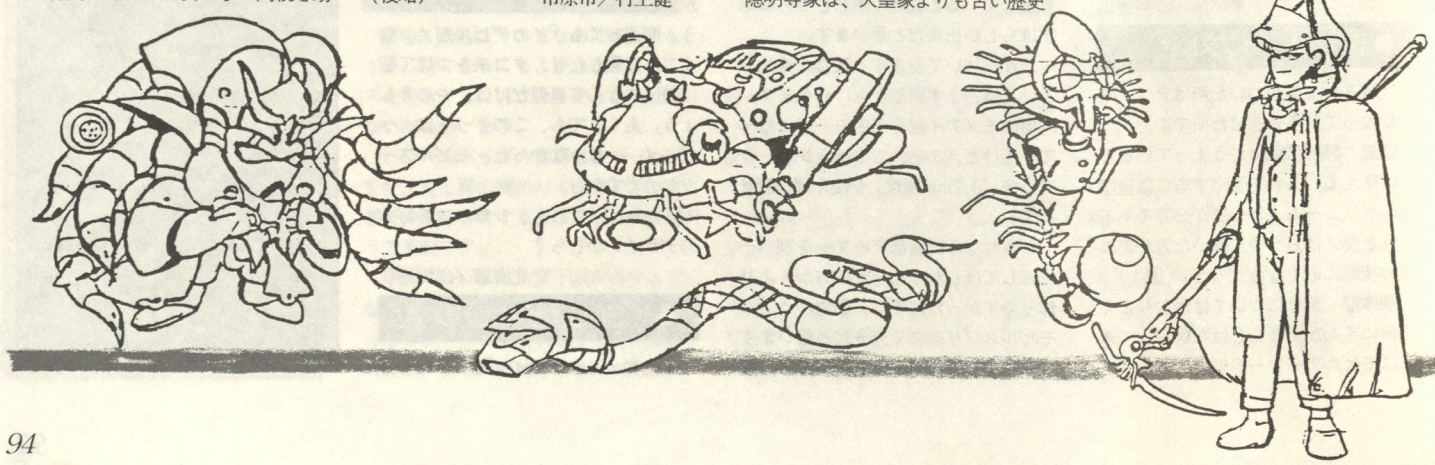
ある日彼女の通う高校に、彼女の姉も所属している政府のある機関の車がやって来て、彼女を強引に連れ去った。

車の行き先は、関東平野のはずれにあるT市だった。そこで姉に会った桐子は、T市で「穴」が発生し、それを封じるのに失敗して父が死んだ事を知らされた。そして、桐子が父の跡を継いで「穴」を封じなければいけない事を。

すでに、「穴」から出現した鬼達が、自衛隊と戦いを起こしていた。彼女に選択の余地などはなかった。

こうして桐子は、人類の裏の戦いに巻き込まれていくのでった。　多摩市／清水琢哉

〈寸評〉いま巷で流行りのオカルトアクション物。投稿作品の大半が異世界のメカ物だったなかで新鮮でした。が、このままでは小説のプロットみたいなので、もう一考かな？



アーマロイド『カロス』

はるかに太古のことである。海の向こうにログストンとよばれる大陸があった。そしてそこに住む人々はみな、平和に暮らしていた。

ところが、数百年の後、ランという国がログステンに出来た。その国は名前のごとく争いが好きで、近くの国々は多大の被害をうけてしまうのだった。

このことを重く見た他の国々は、直ちに連合軍を設立、戦争をなくすためはるかランの国まで行軍を開始したのであった。

一方ランの国では戦争に明け暮れているため、連合軍が向かっているなどしるよしもなかった。しかし、軍のスパイをしていた青年、タルロは逸速くそのことを知り、軍に報告した。が、軍ではその話を一笑に付したのだった。タルロは思う。

「一笑に付してしまう軍も軍だが、大義名分で罪なき人々を殺そうとする連合軍は許せない」

彼は軍からアーマロイドを2本と、開発ファイルを盗みだした。そして友人の工場で各国のスパイをしていたころの知識を組み込んで改造し、全く新しいタイプのアーマロイド「カロス」を作り出し、連合軍にたった一人の軍隊として立ち向かうのであった。

金沢市／河真琴(中3)

〈寸評〉肝腎のアーマロイドの設定と、舞台設定が欠けているのが残念。それと800字に目一杯書いてほしかった。

武者迅雷アプカティラ

惑星デルタ＝テラの第三文明界アプカティラは広い大陸が四強国に分断されており、中でもトラネイダー王国が最大領域をほこっていた。そこに軍隊は存在せず、お目付け役とも言える忍者部隊と、ガンマンと呼ばれる傭兵たちがその役を補っていた。二足による歩行が尊重され、バランサーの発達したこの世界の兵器はウォークマシンナーと呼ばれるロボットで、それを使用するのはガンマンのみであるから総てがそれぞれ専用のオリジナルで、あらゆる形が存在している。

こうして保たれていた均衡をある日、パンパトス王国に現れた謎の男によって崩されてしまう。彼はウィングマシンナー（飛行兵器）やホバータンクを開発し、兵器形態を変えてしまったのだ。やがて帝国化したパルトパスはついにトラネイダー王国を倒した。

しかし腹心の部下チャルカはトラネルダー再興を起こして、バーラント民国を中心に軍事形態を立て直そうとする。その中の主人公達は好き放題に生きようとするが、商人ブル＝フィールドにより戦いに巻き込まれ、新兵器アーマメントスタンダーのヘッドライナーとなる。やがて主人公ジンとクリッフの二人はデルタ＝テラのコアコンピューター、第一期、第二期文明界を滅ぼした張本人と出会う。彼は人類こそデルタ＝テラのバグなのだといった。しかしジン等はコアコンピューターの末端、B・47（ベーシナ）の助力を得て対決を迫る。

主人公の自由な生きかた、真実を求める姿、巨大な権力とそのもろさなどを表現してみたい。

なお、これは風刺ではない。権力の毒と対立する主人公の自由、権力のひ弱さに対立する主人公の真実への執着を掛け値なしで表したい。そして、現実の人間における世界の常識が、どれだけくずせるか試してみたい。生死の駆け引きではなく、真実と偽りの駆け引きなのである。

クルベルダー

銀河聖域には既に種が滅びようとしていた。聖者らは大銀河に種を求め5人の士徒をそれぞれ五つの惑星級兵器に乗せて旅出させた。そしていつしかそれらは発動し、聖域の種にふさわしい者を導くために。

しかし、そのうちの二つは途中で何者かに破壊されてしまった。そして一つは銀河を突き抜けた。この銀河にはクルベルダーとアレトーユフの二つが残った。しかしクルベルダーは銀河の三分の一を統治する宇宙文化圏で悪意を持つ者の手によって発動されてしまった。一方のアトレーユフは地球人にその遺伝子を残し、それを受け継いだ主人公は最愛の少女と共にアレトーユフを発動させ、クルベルダーに向かわせる。しかしその間に地球は二つの士徒を破壊した何者かに攻撃を受け、破壊されていた。それを知った少女は自失してしまう。任を負う主人公はクルベルダーと対決する。そこには惑星兵器よりはるかに巨大な兵器が出現した。それは以前聖者の種が作り出した悪意を消却するシステムだったのである。それは発動したら止まらない。クルベルダーは聖域を前にしてアレトーユフよりもそのシステムに銀河を手中に治めんとする野望と栄光とをかけて突っ込んでゆく。そしてアレトーユフにも被害は及ぶ。

果たして何者が聖域にたどり着けるか。

クルベルダーは悪役ではあるが、権力と、力と、野心の象徴であってその対立した姿にアレトーユフはある。しかしそれは次第に聖域への任におされ、ついには悪意を消却するシステムにクルベルダーと同様、悪として判断される。そこに悪と正義の一体を見いだし、かつ、大義名分の持つ危険性について考えてみたい。

ラストには救いを持たせるつもりだが、それは既にこのストーリーにはたいした意味のないものとする。

市川市／熱田浩司(高3)

〈寸評〉熱田君はこのほか全五作品を送ってきてくれた。(他のみんなもガンバッテ) どれもなかなかの力作だが、テーマにとらわれすぎて、せっかくのアイデアやキャラクターがこちらに伝わってこない傾向があるようだ。これからも続々送ってきてほしい。

マシン戦隊メカニックス

西暦2100年、地球は惑星ザドロースから地球占領宣言を受けた。国連軍はすぐに迎撃態勢をとるが、あっという間にやられてしまう。国際連合軍は最後の手段として、ガードマン会社「X—III（エクゼスリー）カンパニー」の社員からエリート5人を選び、特殊戦隊「メカニックス」を結成した。

という戦隊シリーズのような内容です。この物語には5人の主人公がいて、それぞれがロボット、戦闘ヘリ、装甲車などに乗って敵と戦います。主人公達は元ガードマンですから体力の方は勿論バツグンですが、知力の方は少々弱いのです。しかし5人は地球のためにガンバッて戦います。5人の使うメカは、戦闘ロボット「ファイバロン」、装甲トラック「バッファロー」、スーパーヘリコ「スカイガンナー」、高速戦闘機「Xイーグル」、そして大型宇宙船「ザイバーII」の五つです。この五つのメカは、コンピューターセレクトシステムで、どれか一つが選ばれて出撃します。

（中略）この作品で僕がやりたいテーマを、一言で表現すると、「異星知的生命体と地球人とのコンタクト」です。しかし、これだけでは今までのSFのパターンをたどっているので、僕は「元ガードマンで結成された特殊任務班」という設定を入れてみました。僕はこの「メカニックス」を、「スパイラルゾーン」「ドデカイン」に続くバンダイのオリジナル企画第3弾として提案します。

横浜市／土島暁彦

〈寸評〉これはあまり良くない例です。やりたいことは明確ですが、企画にオリジナリティが感じられなくちゃ！

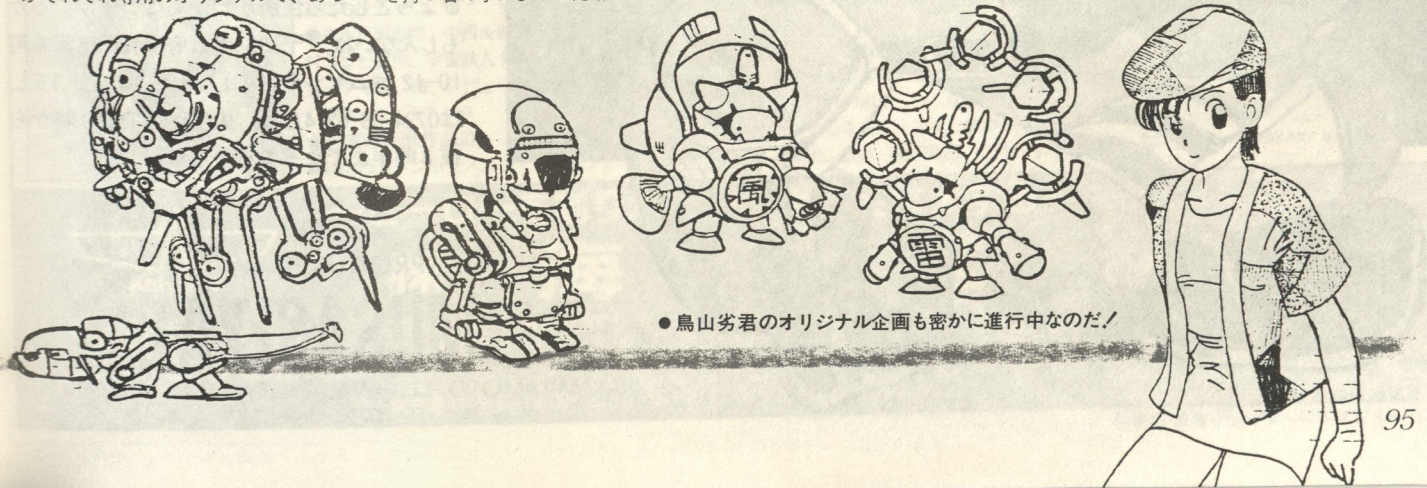
★"アニメ企画"募集中！

このコーナーに作品を送る人は、400字詰め原稿用紙2枚に自分の考えたストーリーのプロット（あらすじ）を書いて送ってください。

「800字では少なすぎる」という意見もありましたが、選ぶ方が公平な基準で作品を読むためには、ぜひ守ってほしいのです。また、400字の原稿用紙の中には私信（つまり、自己紹介やアニメに対する意見等）は書かないでほしい。これにはストーリーや登場人物の性格を書いて下さい。私信のある人は、別紙に書くように。

今後、このコーナーの展開としては、きみの考えたプロットを、プロのシナリオライター（誰にお願いするかな？）にシナリオにしてもらったり、セルイラストやディオラマにしたりすることも考えている。

〈応募方法は、102ページを御覧ください〉



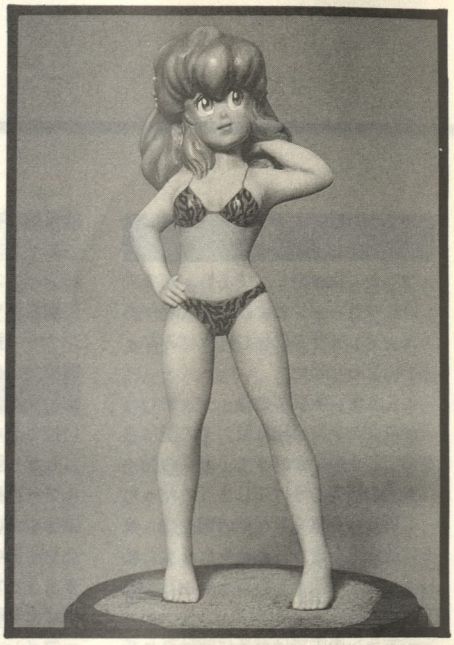
●鳥山劣君のオリジナル企画も密かに進行中なのだ！

B-CLUBのおもちゃ、ムサシヤでいっ!

●えー、今月のイラストを描いてくれたのは、あのマルチまんが家一本木蛮ちゃん！　写真のフィギュアは彼女のイメージビデオ・ＯＰアニメからのもので「水着タイプ」「ライダースーツタイプ」ともに1/12で￥2,500(〒￥500)だよ。原型は「A-CLUB」伊藤宏之。雑誌「ファンロード」の彼女のマンガをかわいらしくデフォルメしたキーホルダー付のマスコットフィギュアも出てまして、「蛮ちゃんマスコ」は￥800(〒￥100)です。製作は同じく「A-CLUB」秋山徹郎。

●1/12フィギュアをメタルでシリーズ化する「メタルフィギュアシリーズ」、NEWとしては「メガゾーン23」「メガゾーン23・パート２」が製作中です。(この広告書いてるの、１月20日なんですよねー、他誌に比べメ切が早いんで、写真もまにあわないし、原価計算もまだいーかげんだし、そーゆーわけで「価格未定」にしときます。知りたい人は「ＨＪ」「ＭＧ」を立ち読みしたら？）それ以降はあの「アリオン」を予定！

イラスト　一本木 蛮



●タツノコキャラシリーズ、１度今まで発売されてる分をのっけてみますね。No.１「白鳥ジュン」、No.２「キャシャーン」が￥2,500（〒￥500)、No.３「キャシャーン＆フレンダー」が￥4,500（〒￥500)、No.４「コンドルのジョー」、No.５「大鷲の健」、No.６「逆転イッパツマン」、No.７「ベルクカッツェ」、No.８「テッカマン」が￥2,800（〒￥500）です。このあとの企画としては「破裏拳ポリマー」「ウラシマン」「竜＆甚平」「上月ルナ」がフィギュア化候補にあがってます。まー、ボクとしてはタツノコキャラよりも、ＫＤＤのＣＭで「国際通話は310円、310円♪」と歌うあのタキシードのおっさんを、「ぜひ」フィギュア化してやりたい！

●ウチの広告を見るのははじめて……という方はあんまりいないと思いますけど、念のために書いときますね。通信販売ご希望の方はご注文金額＋送料500円ぽっきりを加えて、現金書留・定額小為替・郵便振替（大阪0-304756㈱ムサシヤ）まで送ってください。
「この広告以外に、どんなのあるんだろっ、どんなの作ってんだろっ」の人は60円切手２枚を「リスト希望」と書いて送るか、他誌を「立ち読み」してくださいね。

●あ、そーそー英語のロゴなんか作ったからひょっとしたら住所がわかんない子がいるかもしんないね。「〒596 大阪府岸和田市宮本町10-12㈱ムサシヤB-CLUB係」まで。TELは0724-39-6374だよ。火曜休みで朝９時から夜８時半までやってるからねー。

PRODUCED BY

MUSASIYA

10-12 MIYAMOTO, KISHIWADA CITY, OSAKA, JAPAN 596
TEL : 0724-39-6374

変身忍者嵐

人造人間
キカイダー

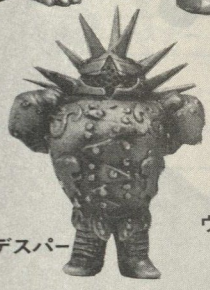
仮面ライダー1号

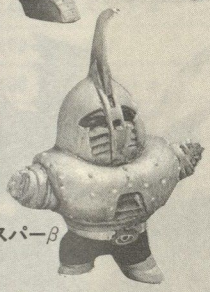
快傑ズバット

超人バロム1

ロボット刑事K

死神博士


サデスパー


ウデスパーβ

プロフェッサーギル

地獄大使

NEW
バイオハンター
シルバ

個性がキラリ。

ディフォルメヒーローシリーズ続々登場

怪獣につづき、海洋堂が贈るディフォルメニューラインは、SFXヒーローたちです。

海洋堂ディフォルメシリーズのおもしろさは、原型製作者が自分のイメージをそれこそ何にも束縛されずに自由自在に遊ばせたということ。頭身も、表情も、雰囲気も、製作者によってびっくりするぐらい違っています。個性の違いがかたちになって表れています。でも、どの個性もキラリと光っているから、モデル一つ一つがそれぞれの存在感を主張して、楽しいんですね。

今や、このシリーズはヒーローファン必携のコレクションアイテムなのです。

これからも、続々登場します。お楽しみに!!

どれでも1個　¥500

※シルバ(NEW)　※サデスパー(NEW)　※ウデスパーβ　※快傑ズバット〔以上原型製作、ボーメ〕　※仮面ライダー1号　※超人バロム1〔以上原型製作、かざみゆう〕　※変身忍者嵐　※ロボット刑事K〔以上原型製作、寺岡邦明〕　※仮面ライダー2号　※人造人間キカイダー〔以上原型製作、セリカ〕　※死神博士　※地獄大使　※魔風雷丸　※甲賀幻妖斉　※プロフェッサーギル〔以上原型製作、今池芳章〕

★ディフォルメ通販御希望の方、送料は250g(約3個)まで¥240、それ以上500g(約7個)までは¥350です。

NEW KIT GUIDE(1~2月)

★マジカルエミシリーズ第一弾!!香月舞登場!!

●久々の本格派ブリティフィギュアの新作は1/8スケール香月舞です。原型製作、ボーメ。¥3,000

第二弾マジカルエミも発売!!　(予)　¥4,500

★ますます快調!ヒーローシリーズ

●スーパーフィギュアメーカー田熊勝夫が1/8に続き1/12でも仮面ライダー1号を発表!!1/8に劣らぬ素晴らしいプロポーションとディティールをお楽しみ下さい。また、対決ポーズをとるゲバコンドル(1/15)も同時発売!!各¥2,000

●期待の造型グループ"バキシム"の松浦健が放つ、悪役、ウデスパーα、ウデスパーβの二体が1/15で登場。各¥2,000

●「キャプテンウルトラ」のユニークロボット、ハックが石田龍太郎の手により蘇りました。スケール1/15。最高の仕上がりです!　¥2,000

●速水仁司監修、中西&西村コンビ製作、宇宙鉄人キョーダイン1/15、デビュー二体セット　¥3,000

★充実の怪獣作品群

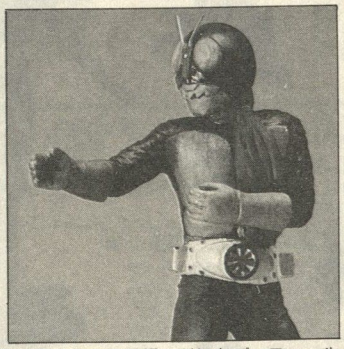
●45cmのジャンボモスゴジでステップアップを果した原詠人の新作は20cmシリーズ第6弾キンゴジです。キンゴジ特有の重量感とボリュームを十二分に感じていただけるはず。¥7,000

●原詠人が挑戦するメカ怪獣の傑作メカニコング。1/350のコレクションスケールで登場。¥2,500

●異色のカプセル怪獣ウインダム1/350発売!このリアルさと超絶ディティールは特筆もの。バキシム&安良ひろちか製作　¥2,500

★本格派に贈るSFメカニックモデル

●VFキットの名作、海底軍艦轟天が、普及版樹脂キットとなって登場。詳細なディティールと、重量感が楽しめます。改訂版製作、橋龍夫　¥5,800



●緯度0大作戦登場のアルファ号が、超大型モデルとなりました。華麗なフォルムと圧倒的ボリュームがメカニックファンの心を捉えます。原型製作、海北雅史。改修、秋好隆志。(予)　¥12,000

創りにこだわる
HOBBY-MAGAGINE
ARTPLA(アートプラ)
第三号 恐竜造型特集号 ¥1,200

造型新時代を築く人々に捧げる、ホビーマガジン「ARTPLA」第三号絶賛発売中!

第三号は恐竜造型特集。今、模型界を超えて注目を浴びる海洋堂の恐竜造型を徹底的に分析。またカラー24ページには、恐竜作品をはじめ、海洋堂の作品を網羅。「恐竜」というモチーフへの興味とは別に、「創り」へのこだわりを持つあなたなら、必ず共感していただけると自負しています。

全国有名模型店、有名書店(地方小出版センター取扱い店)で発売中。お近くにない場合は直接大阪海洋堂ホビー館まで。(送料¥350)

~ヒーローを創りホビーの世界を拡大する~

(株)海洋堂

●海洋堂ホビー館
●KAIYODO GALLERY

〒571 大阪府門真市殿島町6-10　TEL 06(909)1051
営業時間/平日 13:00~18:00　日・祭 11:00~18:00
〒103 東京都中央区日本橋茅場町2丁目17-4 協同開発ビル1F
TEL 03(667)3658(地下鉄日比谷線茅場町下車1分わからないときはまずTELを)
営業時間/平日 13:00~20:00　日・祭 11:00~20:00(共に木曜定休)

◆通信販売のお知らせ◆

通販御希望の方は、御希望のキット名と数量を明記のうえ、代金をそえて大阪海洋堂ホビー館にお申し込み下さい。送料は原則として一回につき何個でも¥800です。送金は現金書留、無記名小替為または郵便振替口座(大阪0-59734海洋堂)でお願いします。

また海洋堂では、ホビークラブを運営しています。入会御希望の方は、入会金¥500プラス年会費¥2,000を上記方法にて大阪ホビー館までお送り下さい。

©東映・東宝・円谷プロ・スタジオぴえろ・NTV

VOLKS　©ダイナミック企画・テレビ朝日・東映動画　（本広告の有効期限、昭和61年3月末日まで）

☆GO—WORLD次期造形作品リスト。☆ダイアナンA。☆ゴッドマジンガー。☆ゲッターロボ。☆妖将軍ムザン。☆サタン。☆シスタージル。その他にも続々と本格派の為のコレクションが充実して行きます。

VOLKS

妖元師レイコック〈TV版〉
林作1/12　長25高16cm¥8,500

シレーヌandカイム(原作)
圓句作1/12 25cm¥6,500

原作版中、最大の見せ場を再現しています。

魔王出現!!　「ゼノン」
1/12　高40cm幅60cm超大型作
（造型圓句昭浩）¥19,500

伝説の巨人「バイオレンスジャック」がついに圓句昭浩の手により再現されました。「ジャック」ファンの方は当然ながらすべてのフィギュアーファンに捧げます。1/12　高22cm¥5,800

マジンガーZ1/100 20cm
グレートと同じスクランダー付（町田作）¥4,800

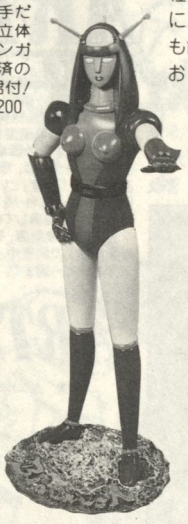
GO WORLD COLLECTION CATALOG

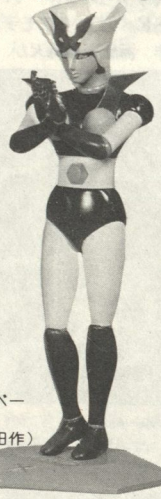
ダイナミックプロダクションから版権を許諾され、豪先生直々に激励をいただいて早くも一年の歳月が流れて行きました。入れば入る程、奥底深いその作品の内容に、「負けるものか！」と今日も歯をくいしばって造型しております。とてつもなく大きなGO—WORLDの展開にご期待下さい。

ご存知グレートマジンガー登場
同じく林作のマジンガーZよりさらに強大かつパワフルな造型なのだ。1/100　25cm¥6,800

☆TV版デビルマン（林　作）
1/12　18cm　ベース付¥4,200
☆原作版デビルマン（圓句作）
1/12　17cm　デビルマンワールドへの入門作品です。¥3,800

やられロボの代表選手だってこんなに立派に立体化するんだい！マジンガー、グレートで証明済の町田進造型「ボス」君付！
1/100 高18cm　¥4,200





☆キューティハニー1/6　26cm　ベース、剣付〈圓句作〉　¥6,800
☆ビューナスA　1/100 19cm(町田作)
女性ロボの美再現！　¥3,800

ミネルドX1/100 19cm(林功次郎作)
続々女性ロボも充実。¥3,800

マジンガーZ、グレートマジンガーの世界を語る時物語を色どる女性ロボットの存在を忘れる訳には参りません。それはなによりも造型スタッフ達、自からの造型希望の対象でもありました。きっとあなたのコレクションの中でも際立ったものになるに違いありません。☆アフロダイA1/100　19cm¥3,800

魔将軍ザンニン様なのじゃ！　圓句作1/12　17cm　¥3,800

おぞましい恐怖。ジンメン　1/12　17cm圓句作¥4,500

すばらしいスケールモデルの世界へ、あなたを……

VOLKS

営業時間：あさ11時からよる8時まで〈毎週水曜日定休〉

(株)ボークス

○長岡京市店　〒617 京都府長岡京市天神1-6-24 ☎075(955)6869
○京　都　店　〒602 京都市上京区新町通今手川上ル163☎075(451)3091
○レイルランド　〒602 京都市上京区新町通今出川上ル174☎075(432)0817
○小　倉　店　〒611 京都府宇治市小倉西浦87-3 ☎0774(20)4104
○通信販売部　〒617 京都府長岡京市天神1-6-24 ☎075(955)2087
○くずは店　〒573 大阪府枚方市くずは並木2-22-10-106 ☎0720(67)1316
○塚　口　店　尼崎市南塚口町3丁目13-3 ☎06(422)3673

通販部へのお問合せ、ご注文は必ず通販部へどうぞ！

お気に入りの作品を通信販売でどうぞ、現金書留・郵便為替・郵便振替の方法でボークス通販部までお申し付け下さい。いずれの品も少量手造り生産の為お早目のご注文をおすすめいたします。

郵便振替番号　※京都6—20278番㈱ボークス（注文は裏に記載）
通販の送料は　何個何種の注文でも1回分の送料は変りありません。
郵便希望の場合送料¥400加算、宅急便なら¥800

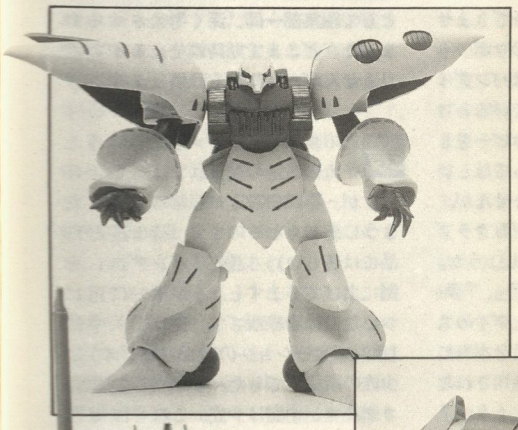
★ボークスの各種別リストはお気軽にどうぞ！ ☆ピースコンリスト(切手300円) ☆V.H.S.C.入会案内 ☆モーターツールリスト…300円
☆ボークスオリジナル製品リスト…300円　これらのリスト全部同時の方切手600円でOK　☆〈通販での注文品お届けは通常でも2～3週間かかります。〉

ボークスオリジナルはすべて、造型の段階から完成まで、版権所有者による厳格な監修の後、作品原型からシリコンで型取りし、キャスト製組立キットとしたものです。

BANDAI NEW KIT GUIDE '86. 1月～3月

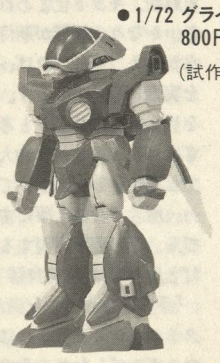
発売月	シリーズ名	商品名	価格	発売月	シリーズ名	商品名	価格
1月	機動戦士Zガンダム	1/220 100式	300円	2月	蒼き流星レイズナー	1/100 ソロムコ	400円
〃	〃	1/220 マラサイ	300円	〃	〃	1/72 グライムカイザル	800円
〃	〃	1/144 パラスアテネ	700円	〃	スパイラルゾーン	ブルソリッドマシンヘッド	2,000円
〃	蒼き流星レイズナー	1/100 バルディ	300円	3月	機動戦士Zガンダム	1/220 バイアラン	㊎ 400円
〃	〃	1/100 ディマージュ	300円	〃	〃	1/220 キュベレイ	㊎ 400円
〃	〃	1/72 ブルグレン	800円	〃	蒼き流星レイズナー	1/100 スカルガンナー	㊎ 300円
〃	スパイラルゾーン	パラサイキックブルソリッド	2,000円	〃	〃	1/100 ガンステイド	㊎ 400円
〃	〃	パラサイキックハイパーボクサー	2,000円	〃	スパイラルゾーン	ハイパーボクサーブルーサイト	㊎2,000円
2月	機動戦士Zガンダム	1/144 ディジェ	700円				

★1月～3月売りのスパイラルゾーンは、スーツとプロテクターのセットで人形はついていません。

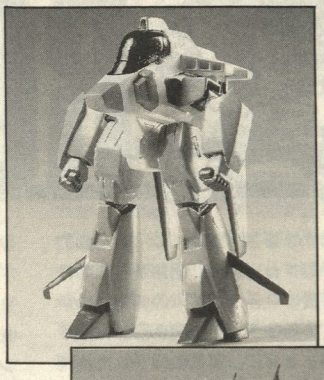


●キュベレイ 400円（試作品）

●1/72 グライムカイザル 800円（試作品）



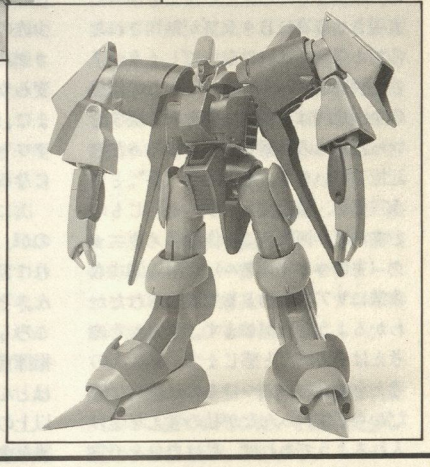
●パラサイキック ブルソリッド 2,000円



●1/100 ソロムコ 400円（試作品）

●1/144 ディジェ 700円（試作品）

●ガンステイド 400円（試作品）



●バイアラン（試作品）

M1号ガレージキット第1弾

ザ・ベルスター（ディスプレー台付） 限定100体

高さ40cm、定価10,000円、原型：高橋俊太郎

今後のオリジナルキットに関してご意見、ご感想をお聞かせ下さい。お礼としてベルスターの生写真（3枚セット）をお送りいたします。

ザ・ベルスター

★一般プラモデル各種
ゼーターガンダム・ツクダフィギュアー・バンダイ スパイラルゾーン①～③ラブリーギャルズコレクション①～④各在庫有

★ガレージキット 店内ガレージキット展示中
ボークス・ビリケン・海洋堂
オズショップ・ゼネプロ
※新製品入荷 Bクラブオリジナルキット入荷中

★SFキャラクター絶版アイテム
- SF絶版プラモデル
- マルサンブルマーク・ソフトビニール人形
- 絶版超合金
- 5円ブロマイド、その他

各種買い取りも行っております。

★造形材料各種
シリコン・プラキャスト・ポリパテ・ラテックス
FRP・透明ポリ・ガラスセンイ

★雑誌 Bクラブ・模型情報・宇宙船・ホビージャパン・モデルグラフィックス・タミヤニュース

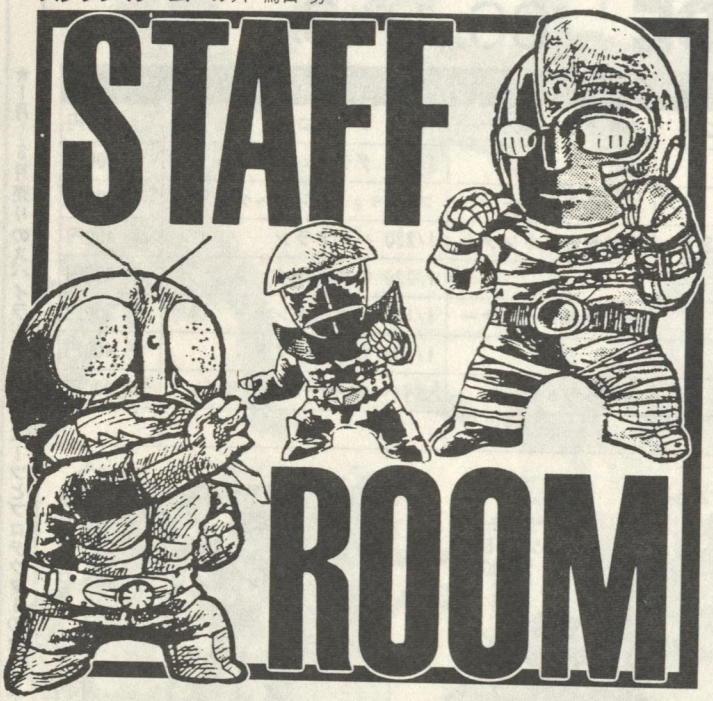
絶版リスト第2弾発行中
（60円切手付返信用封筒にて申し込み下さい）

※各種通販も承っております。

M1号 プラモデルショップ

〒963 福島県郡山市中町11-5やまのいカルチュアセンター2F
☎(0249)32-0390● 第3火曜定休日：営業時間AM10:00～PM7:00

スタッフ・ルーム　カット・鳥山 劣



Bクラブ第2（創刊）号、中々面白いですねえ。特に面白かったのは南信寿氏の「Zガンダムの変型について考えてみよう」で、〝変型玩具評論家〟の名前とともに、実に新鮮でした。特に足首の問題には私も気がつかなかった。確かにあのZガンダム、腕が問題なんだよなぁ…。バルキリーもそうだったけど、私としては肩の横にあるスラスターをアーマー部に引っ込めて何とかスペースをかせげないかと思っているのですが…。あと、腰のスライド機構を何とかすれば、あの大きなコックピット部を入れるスペースができないかと思っています。それからZ・Gで立体変形できるメカと言えば、これは初期稿のアッシマーとハンブラビにつきますね。南さん、これからも変形メカの矛盾を鋭くついた評論を書いてください。あと、作例もみんなすばらしかったのですが、特にあのセイラさんはイイ！　体のラインがちゃんと人間している。ポーズもかなり微妙な所まで表現されている。胸のラインが少々固い気もしますが、腰から足にかけての感じなんかもう最高ですねえ。思わず……、やめときましょう。

岩手県／藤原　哲

★南氏の変形玩具評論、次号ではZガンダム、バルキリーの変形の起源（ルーツ）を解き明かすそうです。また、セイラさんを作ったひらおかとしえさんの新作もついに登場しますよ。どんなフイギュアを作るのかな。

Bクラブ第2号、読みました。予想よりも多少、面白くありませんでした。サイズが大きいわりに、カラーページの写真の使い方が、今一つだと感じです。それと声優さんの写真や人材企画のアイドル部門等というものに力を入れすぎないようにして欲しい。最近のマスコミ界は何故か、その手の事に執着しています。もちろんホビー界やアニメ界も例外ではないようで登場するキャラクターやフイギュアモデルにもそういった傾向が見られます。

個人的に面白いと思ったのは長野県の福島英男さん。すごいですねえ、16歳であの知識、連載にするべきですよ。ガンダムだけに限らず、数々のSF作品（アニメだけでなく）の評論や実際に巨大ロボットを製造する場合に、どういう材質、どういった構造、どういった操縦になるだろうかといった事を「将来性に期待」しながら連載する。これは少年の夢を大きくふくらませますよ。また、その補佐に一流モデラー、アーチスト、SF作家、アニメ演出家、ロボット工学等の専門家を持ってくる。実際のロボット技術の将来にもかかわってくる企画になるかも知れませんね。

そして、その結果で得られた〈誌上での〉現実的なロボットを参考にしてバンダイでのオリジナル企画を進める。それが、キット化であれ、映像化であれ、かなりの反響が期待……できませんかねえ。でなければ、そのロボットを実際に造ってしまう。私はバンダイを兵器会社にしようと考えているわけではありません。実物大のホビーとして私達に夢を与える物であってほしい……所詮、これも夢にすぎませんが。でも、その夢を実現するのがBクラブだと思っては、私の身勝手でしょうか。

「手にする人の心を満たそう」、「夢・クリエイション」これはバンダイのスローガンでしたね。その言葉を本当に実現させる為にBクラブが創刊されたのだと思ってはいけないでしょうか？

「重戦機エルガイム」――この作品の企画意図は若者達に夢を取り戻すといった意味の言葉で表わしてあったと記憶しています。その中の〝夢〟という言葉を、私の言う〝夢〟と同じものとすれば、何故、この作品のメカニック（主にヘビィメタル）が構造的にも非常にリアルな物として設定されたかわかるような気がします。でも、その考えは一方的だと感じます。私一人の考えを他人に押しつけるのは絶対に嫌だからです。みんなが私の考えを受け入れるようであれば、私は自分を否定したりしません。しかし、そういう事をぐだぐだと言う以前に、先ずBクラブを読む人々や参加する人々がそれなりの自覚を持たねばなりません。その自覚とは、富野監督が「ザンボット3」以後の作品で語っていた共通のテーマであり、人間の本質に有る動物の分類としての人類としてではなく、人間としての人類の存在理由かも知れません。でも、このBクラブという雑誌はもしかするとそこまで深く考える必要の無い雑誌かもしれませんね。いや、実際にそうなのでしょう……今までのホビー誌とはちょっと違うだけの、ただのホビー誌でしょう。

でも、私は夢を持って期待します。その夢を実現させてくれる（はずの）企画になって欲しいと……。

長崎県／正助（匿名希望）

★たいへん厳しい意見ですね。しかし建設的な内容でBクラブの今後の指針として編集部一同、深く考えさせられました。どこまで期待にそえるかわかりませんが、とにかく頑張ります。

最近のロボットアニメを見ているとメカの設定の進歩はすばらしいのですが、軍隊の設定がむしろ退化したように感じられるのです（特に富野作品には著しい）。以後、「ガンダム」を例に上げてみますと、まず第一に目についたのは階級章です。ブライト中佐（テンプテーションの艦長の頃です）は少佐の階級章でした。エマ中尉は少尉、カクリコン中尉は少佐、これらは毎週変わりませんでしたが、その他でもたまに、ジェリド中尉が大尉になったり、クワトロ（シャア）大尉が中佐や大佐になったりします。

次にモビルスーツの部隊編成というのが、まったくわからないのです。それにアーガマの搭載機数もわかりません。それに編隊飛行をまともにすんところも見たことがありません。加えて指揮官の系統もわかりません。これはほとんどのアニメに言えますが、二隻以上の船が行動する場合、司令官、参謀を中心とする艦隊司令部という存在がないのです。話はかわりますが、先週「レイズナー」を見ていたら、レイズナーを倒すためにグラドスの士官が作戦を立てていましたがこれを見て感激してしまいました。このようなこと

外川 祐 YOU TOGAWA

京都教育大学、美術科で工芸を専攻してます。子供のころから特撮、中でも怪獣が大好きで、よく絵を描いたりはしてたのですが、立体物にしようという考えはあまりなかったんです。ところが2年間、海洋堂のガレージキットの原型として、シーゴラスとシーモンスをつくったのをきっかけに、ベムスター、サドラー、デットン、グドン、ツインテールとの他デフォルメ怪獣を数匹つくってしまいました。今までは、朝日ソノラマの宇宙船の〝怪獣つくっちゃうぞ〟というコーナーで、怪獣のみにこだわってきたのですが、今度タイトルが〝あたっく・ざ・すりいでい〟と変更になり、ヒーローものにも手を出しはじめたところです。どっちかというと、人間型より怪獣の方が好きなので、怪人や宇宙人の中では大好きと言えるものはあまりないんですが、ヒーローの方は好きです。みんな不思議がるんですが、なぜか、アマゾン、ビビューン、シャイダーが特に好きなんですよ。ヒーローものの第1作がモーションフィギュアだったのと、粘土造型だけでなく手芸も好きだったので、ついそれにこりだしてしまい、コスチュームに使えそうな布もかなり集めました。今回のスパイラルゾーンの仮面ライダーはコスチュームだけですが、一応2作目です。現時点ではこの他にもあと2体ありますが、それは次回のおたのしみです。この次は女性キャラもつくってみたいなと思ってます。

は、はっきりいってあたりまえなのです。しかし、「Zガンダム」ではそのあたりまえのことを見せてくれないのです。作戦は大きな戦略的なことばかりで、戦術的なことがないのです。どういうわけかわからないが敵にビームが命中していつのまにか爆発しています。

最後に人物の資格について述べます。まず第一にたかが少尉や中尉のヒヨッコがあんなにえらそうにしているのですか？　それに大尉（特にシロッコ）がまるで将官のように感じられます。旧帝国海軍に「貧乏大尉、やりくり少尉、やっとこ大尉」という言葉があります。それにエレクトロニクスが発達すればするほど、それを扱う者の階級は上がるのです。だから、一つの艦やモビルスーツ隊に、もっと佐官がいてもいいし、司令官は准将や少将さらに中将や大将になってくるはずなのです。

それから、パイロットに簡単になれすぎることも言いたいのです。つまりカミーユが地球から宇宙に戻ったら、いつのまにかファがパイロットなのです。バカらしくてあきれてしまいました。やはりパイロットになるには、試験を受けて何ケ月も何年もかけてなった方が、パイロットという名称に価値が感じられるというものです。それにジェリドなどは次々と機種転換訓練も受けないで機種を変え、それに変えてもまったく勝てない（「マクロス」で一条輝はすでに民間のパイロットで一度実戦経験があるのに数ケ月間訓練を受けた）

私がこのようなことを言いたいのは私の友人や知り合いの子供達と話すと軍隊の組織をアニメのイメージで考えてしまっている人が多いのです。だから、アニメの世界から軍隊というものをある程度知ってもらえるようにしたいと願うのです。

東京都／高橋秀典

★富野監督は「Zガンダム」の製作に入る前に防衛庁関係者に取材されたのだけど、スタッフの多いアニメ製作でこういった設定を徹底させることは難しいようだね。でも、プラモファンにとってはこういう事はいい加減にしてほしくない所だ。読者の皆さんの意見が聞きたいね。

設定というと、現在は小田雅弘さんがよく書かれていますが、その内容はややプロレベルが高すぎると思います。MSVを例にとっても、ストーリー、架空のレベルは最高の出来と言えましょう。しかし、武器等の小物等になると、〝……はバルザック式バズーカを装備…〟と架空の専門用語が出て来て小中学生がその事で頭を悩ませてしまい、ある意味では嫌になってしまう原因かも知れません。最もそのリアルさが良いと言う方もいるかも知れません。しかし、そのリアルさが小中学生の間できらわれたり、単に名前だけの遊びにはしたくないので、私は誰にでも理解できるような設定を作りたいと思うのです。これほど偉そうな事を言ってしまうと、こいつは小田さん以上の事をやる自信があるのかと思われそうですが、正直言って、そんな気持はありません。読者の方に〝口先だけか！〟と言われぬ様に一所懸命やるつもりです。最近の有名モデラーの中には「忙しいから出来ない」と言う人が多いですが、私はそういう事はしません。そう、口に出す前に仕事をする方が大事です。行動していくにつれ、自分のやるべき事がはっきりして、やった仕事に関して責任感のある言動ができるようになると思えませんか!?

東京都／三浦　剛

★三浦さんは人材企画ストーリー部門の応募者です。一部のプロモデラーにとって耳の痛い意見ですね。プロの真価が問われている時期だけに……。

★キットレポーター募集に寄せられたハガキに書かれていた、お便りを少し紹介することにしましょう。

私もプロのモデラーを目指す一人として（豊橋無限軌道の会に入るのが夢なのですが）「Bクラブ」の誌面作りに参加したいと思いペンを取りました。まだ、人に作品を見せるほどの腕はないかも知れません。しかし、模型という物に対する情熱と製作に取り組む意欲はほかの誰にも敗けないと思っています。本当はモデラー部門に応募したかったのですが人に自慢できるほどの作品がないためキットレポーターに応募したのです。スケール物、特に戦闘機が好きなので、やはりレイズナーやバルギリーをやってみたいですね。Zガンダムはあまり好きになりません（おっと！）。

愛知県／庄司裕彦

人材募集という企画、地方でも参加させてくれるというのが、ありがたいですね。地方というと何かとハンデがあり、こういう機会は少なくて。以前、ホビージャパン・フェスティバルで福岡県の新井智之くん（MJや最近のMG誌でおなじみの高校生モデラーです）と仲良しになり、模型についての交流が出来ました。Bクラブは、そういう交流の出来る本なので企画に参加してみたいです。模型誌に作例をのせるだけでなく、モデラー同志の交流ができるような大いなる企画が成功できるようにBクラブに望みます。

島根県／波佐木英生

Bクラブ（2号）を手に入れたのが11月29日だったので、ハガキを出すのが遅れてすみません。前からキットを買っては設定とにらめっこをして修正箇所をメモして、「このキットは○○点だナ」などと点数をつけていたので（あら探しはしても、組み立てはしないのでたまる一方です。現在、未組立てプラモは230個.！）レポーター募集のページを見て、ぜひ、やってみたいなと思いハガキを出しました。僕のルポートしてみたいものは……。

・1/100レイズナー…キャノピー、コクピット内部等、細かい箇所のディテールや脚部ミサイル、各関節可動のギミック、全体のプロポーションを1/100というスケールの中でどれだけ再現できるか楽しみです。

・1/144ギャプラン…最近、買ったもので出来上り写真を見ると結構良いのだが、設定とくらべるとおかしな所もある。いかり肩の印象を良くしてみたい。

・1/220アッシマー…どう改造すれば変形させられるかレポートしたい。

最後にBクラブ2号のレポート。表紙を開くといきなり岡本麻耶さん！　さらに数ページめくるとセイラさんだっ！　はっきり言ってこの2つだけで満点!!（私はエマさんとセイラさんが好きなのだ）

北海道／小笠原正毅

あるアニメ誌で読んだのですが、サイコガンダムはホンコン編に出てきたのがMKⅠで、キリマンジャロ編のがMKⅡ、ロザミア・バダムが集るのはMKⅢではないのでしょうか？

東京都／左　明信

★これは困った…、東京都の沢柳和夫さんからも同じような指摘がありましたが、これはBクラブの方が正しいのです。ホンコン編がMKⅠなのは事実ですが、当初キリマンジャロ編のサイコガンダムのデザインを少し変えてみるという話もあって、その辺でアニメ誌等がMKⅡと表現してしまったと思われます。しかし、キット（1/300）の発売時期と重なるため、混乱をさけることから、デザインはそのままでということになりました。まあ、ホンコンのサイコガンダムとキリマンジャロのサイコガンダムは別の物であるという考え方もありますが、フォウやナミカーは健在だったのですから、MKⅠが補修をうけてキリマンジャロへ配備されていたと考える方がぴったりくるのでは、ロザミアの乗る新しいサイコガンダムが〝MKⅡ〟である事は、日本サンライズさんの決定によるものです。サイコガンダムMKⅡはキット化が決定しているので、お楽しみに！

（Bクラブのバックナンバーについては78ページを御覧下さい）

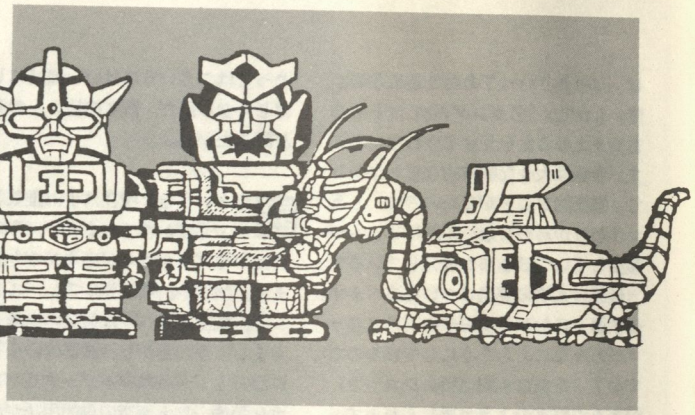
宮下　将彦
MASAHIKO　MIYASHITA

現在高校3年の宮下です。今まで可動を重視したモデリングを続けてきたのが実を結び、本誌にデビューとなりました。それ以外に、周囲の人々のおかげ、ということもつけ加えておきます。まさに、以前誰かが言ったように「運と実力がうまくかみ合わさった。」という感じです。模型を趣味として4年目、早いもので、もうこのような所まで手がとどいてしまい、自分でも信じられないくらいです。これからも、初心を忘れず、今までの可動モデリングはもとより、技術にみがきをかけていきたいと思っています。

今池　芳章
YOSHIAKI　IMAIKE

初めまして、私、今池芳章と申します。今回、私は〝ライネック〟を作ったわけですが、TVで放映されたダンバインのファンの方には、多少イメージの違ったものになっているかも知れません。これは、私が、私自身の勝手な思い込みで作ったライネックです。だから、あなたがあなたの思うとおりにライネックを作れば、また、私のものとは全く違う、かっこいいライネックが出来あがるでしょう。せっかく、作るのだったら、自分自身が、よいと思えるものを作らないと、おもしろくないですものね。では、また…。

カット・鳥山 劣



募集！人材企画

バンダイでは幅広く人材を求めています。プラモを作っている人には、キットレポーターを、そして腕に自信のある人は、フルスクラッチでプロのモデラーに挑戦して下さい。ディオラマもいいですね…写真は〝Bクラブ〟専属プロカメラマンが撮影します。また、イラスト、マンガ、としてメカデザイナーも募集します。メカデザイナー志望の方にはキット化を前提としたデザインをお願いするようになるかも知れません。

しかし、プラモも人に見せる程の腕じゃないし、絵は苦手だという人にもチャンスはありますMSVストーリーのようなサイドストーリーから、オリジナルアニメ企画までアイデアを募集します。バンダイは〝Bクラブ〟を通じて読者の皆さんの参加によるアニメ製作（もちろんSFXでもいい）が出来たらなァと願っているのです。〝何か新しいことをやってみたい〟と思っている人は、そのエネルギーを〝Bクラブ〟で爆発させてみませんか！

①イラスト部門 ペン画、着色等、用式は問いません。ただし、イラストの勉強をされている方は、動画用紙やイラストボードの方が便利です。一口にイラストといってもボックスアートのようなものからカット的なものまで、いろいろな分野があります。あなたが、挑戦してみたいと思う分野をよく考えて、作品を送ってください。

②コミック部門 ストーリー作品の場合は、B5判で8ページ以上、48ページ以内を基準とします。倍率は問いませんが、1.2倍がよいでしょう。内容的にはプラモやホビーをテーマにした作品を期待しています。また、4コマ、1コマの作品も受けつけます。また、MSVのようにプラモから発生するオリジナル作品のコミックも大歓迎です。

③メカデザイン部門 オリジナルのメカデザインを基準とします。ロボット、パワードスーツ、車、飛行機、宇宙船等々……銃器でもかまいません。また、ガンダム等のアニメ作品をベースにしたものでもかまいません。モビルスーツ、ウォーカーマシーン、オーラバトラー、ヘビーメタル、ラウンドバーニアン、スーパーパワードトレーサーのバリエーションを考えてください。そう、ダーティ♥ペアのケイやユリに持たせたい武器でもいいんです。またアニメ作品だけでなく、特撮物もOK。ヒーロー、怪獣、巨大ロボット、オリジナル宇宙刑事のスーツ、きみの自由なアイデアでデザインされた作品を〝Bクラブ〟はまっています。あなたは、どんなアイデアで勝負する！

④キットレポーター 今月号の〝キットレポーター〟のコーナーでも説明したようにⒶのレポートのみとⒷの作例とレポートの2つのコースがあります。応募方法はバンダイ製品なら（超合金やファミコンソフトでもやりたいと言う人には、まかせてしまうぞ！）なんでもかまいません。ハガキにレポートしたい商品（キット）を3つ書いて送って下さい。第1次審査に通ると製品が送られてきますので、ⒶかⒷのどちらかのコースを選んでください。「えっ、それなら、もらうだけでとぼけてしまおう…」だって！ そういう人は、恐怖の〝ブラックリスト〟に名前が載って、二度とバンダイの特典や企画に参加できなくなってしまうという、おそろしい運命が待っているのだよ！

⑤モデラー部門 なんといっても、Bクラブがいちばん、期待している部門だ。キットレポーターなんて、なまぬるい！ おれは一流モデラー並みの腕を持っているけど、地方に住んでいるので作品の発表の場がない……なんていう人は、ぜひ応募してほしい。今月号のサイコガンダムの井上くん(大阪)、スーパーガンダムの宮川くん（静岡）のように、すぐれた作品はこちらで撮影するから、写真が撮れなくてもいいんです。原則として写真による応募と規定していますが、いきなりプラモを送ってきたってかまわないんだよ。(ただし、返送用の送料は未採用の場合のみ、自己負担となるので注意）アニメだけでなく、フイギュア、スケール物なんでもいいぞ！

⑥アニメ設定部門 これも、〝アニメ設定〟のコーナーに書いたように人気のある部門なんだ。400字詰の原稿用紙2枚に、きみの考えたアニメ（もちろん特撮でもスーパーマリオネーションもOK！）企画をまとめて書いてほしい。公平な審査基準を設けたいため、800字以内にまとめるということは守ってほしい。もちろん、これにイラストやキャラ設定をつけて送った方が有利なることは、まちがいないぞ。

これからの〝Bクラブ〟はいろいろなオリジナル企画を考えている。もしかしたら、きみの考えたストーリーが、マンガ、小説、3D企画、そして映像化されるチャンスかも!!

〈送り先〉
〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場 Bクラブ 人材部門（番号記入の事）係
(作品の返送は応募者の実費負担で応じます。採用分には当社基定による謝礼が支払れるほか優秀な人材には奨学金やプロとしての登用の考慮中です。)

第5号は、3月20日発売！
そうです、ついに月刊化なのですよ

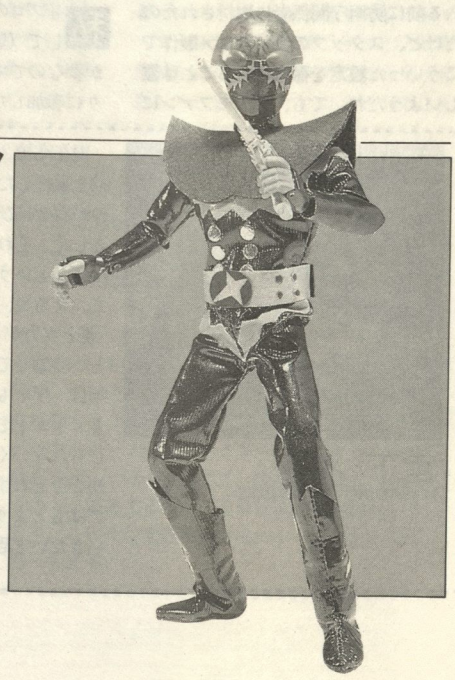
●ついに「機動戦士ガンダムZZ」のメカデザインが決定しました！第5号では、ZZと新MSの試作モデルをすべて公開します。また、〝Z・MSV〟では〝Zガンダム量産タイプ〟が登場。デザインは藤田一己、モデリングは小林とおるの両氏によるもので、その出来は〝100式改〟以上のものになりそうです。また、アニメ情報も盛りだくさんです。

●〝スパイラル・ゾーン〟のフイギュア改造によるヒーローシリーズは、〝キカイダーVSハカイダー〟（写真を見て下さい）テレビ画面に負けない大迫力ディオラマになります。また、〝キカイダー〟関係の懐しいプラモや超合金まで、たっぷりとお見せします。

●〝蒼き流星レイズナー〟は1／72ブルグレンの徹底改修。また、4月以降の新展開についても、くわしくお知らせします。〝SPTフューチャーテクノロジー〟もゼッコーチョーです!!

●読者参加さんよる〝ブレイン・バンク〟も、さらに充実。優秀作品が集まっています。

●そして、この第5号より月刊になるのです。アニメ＆ホビーの情報をリードする〝Bクラブ〟に期待してください。まだ、まだ書ききれない内容でいっぱいだ！



甦った伝説 八岐大蛇（ヤマタノオロチ）を分析する!

伝説は、実在した。日本最古の書物に記された怪物は、単に気候風土や自然現象を現わす比喩ではなく、山陰地方に実在する巨大生物だったのだ。あの米子市大破壊の際に残された貴重なフィルムから、人智を越えた大怪獣——八岐大蛇を探ってみたいと思う。

「その目は赤かがちの如くして、身一つに八頭八尾あり。またその身に苔と檜杉と生ひ、その長は谿八谷峡八尾に度りて、その腹を見れば、悉に常に血爛れつ。」

これが、古事記に記された「八岐大蛇」（以下オロチと略）の全貌である。八本の尾こそないものの、米子市を襲った怪物も大変酷似している。オロチと言われる所以である。100ｍを越える巨体、植物——大木が密生していて強固な印象を与える外皮、腹部に群らがる無数の節足、そして、８本の首。

さて、もっとも特異な——それ故に特徴的な——部位である〝８本の首〟だが、外見的には全て、ほとんど同じ形態をしている。一対の目（とおぼしきもの）、歯及び口腔と思える部位の２本の角状突起等である。さらに首と思われる部位の下面部にも、多数の節足が確認される。これらは一体、どのような機能を有しているのだろうか。もし、これらが首であり頭であるのなら、８本すべてが頭として機能しているのだろうか。単純な触手ならともかく、複雑な感覚器官を多数持っている頭部が、一個の生命体の中で多数発生することがあり得るのだろうか。仮に、すべてが頭部であったとしても、それが一個の生命体にとってどのようなメリットになるのだろうか……？

これはむしろ、〝一つの生命体に８つの同一器官が付いている〟と考えるより〝８匹の生物が、一匹の生物に寄生（あるいは共生）している〟と考えるほうが自然であろう。オロチは、８匹で一単位の〝組織化された個体群〟なのであろう。ハチやアリのように、群れ全体で一定の秩序を持ち、採餌や防衛・攻撃を集団の意思で行なっているのだ。さらにこの考えをおし推めれば、当然この８匹には〝順位〟と〝役割〟がそれぞれわりふられる事になる。８つの〝役割〟……それが何なのか、現時点では皆目検討がつかないが、後の調査を待ちたいところである。

また、この８匹の〝オロチ〟を保護する胴体であるが、ヤドカリのように寄居する為の（あるいは身を保護するための）容器であるとも考えられる。しかし、オロチのあの移動能力、大小無数の節足の蠢動は、あの首とは異質のものと思われる。やはり、あの胴体部だけで一つの生命体を成しているのではなかろうか。８匹の大蛇（蛇状生命体）と一匹の巨大節足動物——これが八岐大蛇の正体ではないだろうか。

ここで、面白い資料が手に入った。米子市のとある神社に奉納されていた書物なのだがそこにはあのオロチが鯨を丸飲みにしている図が描かれているのだ。何年前に描かれたものかは不明だが、もしこれが本当ならばオロチの食性にも解答が得られる。オロチ頭部は海生動物を主とした肉食であり、おそらくはその排泄物を胴体部が摂取し、移動していたのであろう。）排泄物の度合——与える食餌の量によって、頭部が胴体部をコントロールしていたとも考えられるのではないか）

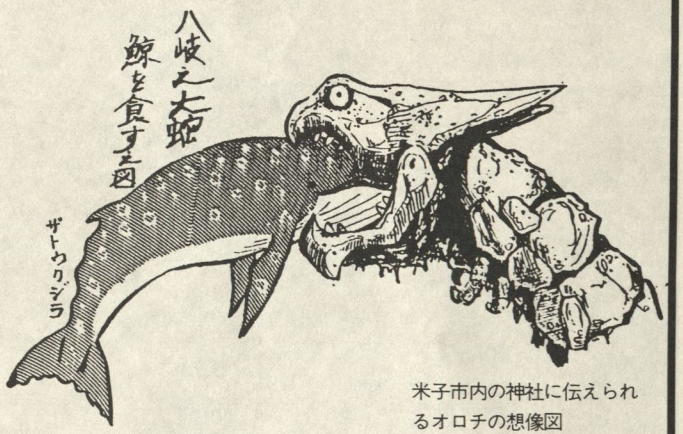
ともあれ、すべては推論にすぎない。（口惜しい事ではあるが）我々は、突如あらわれた怪物を前に、ピンセット一本つきつける事なく逃走していたのだから。そして、何も確証を得られないまま、怪物は海中へと没してしまったのだから。現在も調査は続いているが米子市の復興に忙しく満足な資料は何ら採集されていない。考えれば、あの怪物が八岐大蛇であったかどうかさえも、完全には立証できていないのだ……。

しかし、しかしである。もし、多数の蛇（八虫類）を一度に寄生（宿生）させ得る生物の存在が確認されたら、世界各地に伝わる多頭竜の伝承も、単なる言い伝えで終わらすことができなくなるのではなかろうか。さらにそこから新たな事実を発見できるかも知れないではないか。

伝説は、やはり伝説になってしまった。

（了）

構成：ゼネナル・プロダクツ

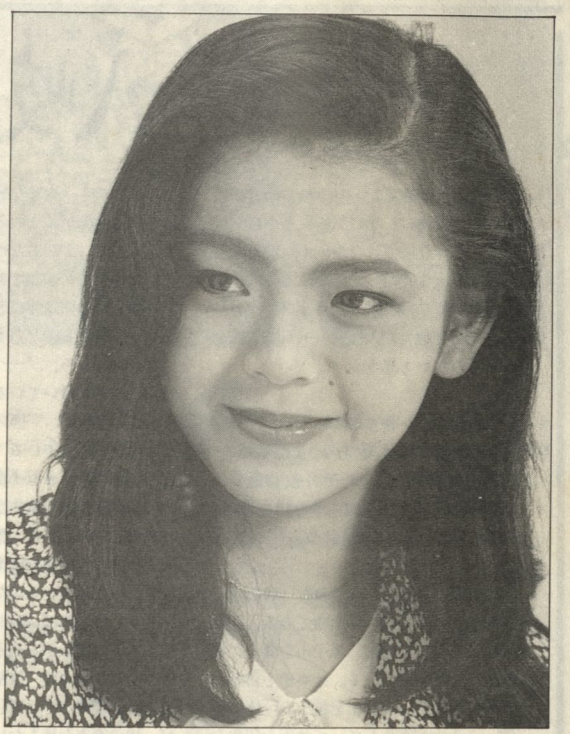


米子市内の神社に伝えられるオロチの想像図

絶賛！発売中!!
超怒級怪獣映画「ヤマタノオロチの逆襲」（カラー88分 ステレオHiFi ￥14,000）

Face

森永奈緒美インタビュー



BC　まずは生年月日から聞かせて下さい

森永　1964年の3月12日です。血液型はO型です。

BC　調子にのってスリーサイズも聞いちゃおうかな

森永　ええ！　最近の数字はわかんないんですよね、上から86、60、88と事務所の資料には書かれているはずです(笑)

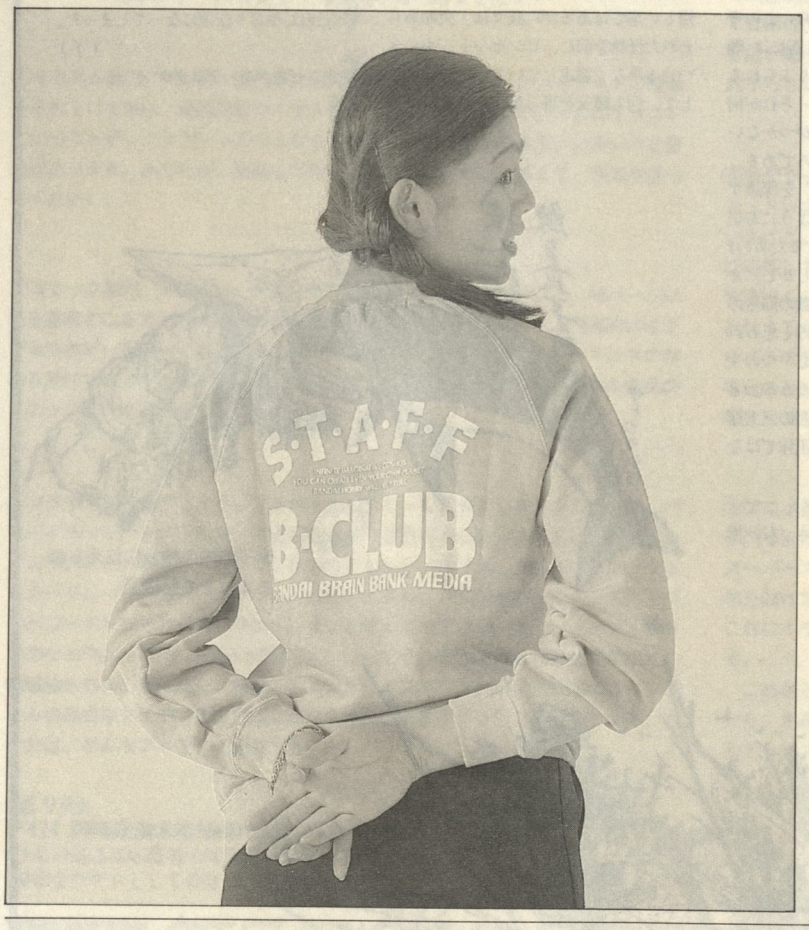
BC　JACに入ったきっかけは、やっぱり誰かに憧れて？

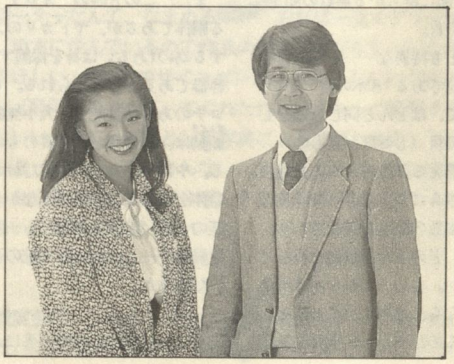
森永　それがただ女優になりたくて、友達に連れられて受けにいったら、合格しちゃったんです。友達は今はOLやっていますけど。別にアクションをやりたかったわけじゃなくて。

BC　けど、さすがに撮影の時にポーズをつけると格好良いですね。

森永　そうですか？　本当はおとなしい性格なんですよ。ファンの方もアニーみたいな性格だと思っているかもしれませんが、そんなことないんです。たまにおとなしい役もやってみたくて…

BC　お姫様の役なんて見てみたいですね、今年も頑張ってください！





森永奈緒美さんの着ている〝Bクラブトレーナー〟は、Bクラブオリジナルグッズとして現在準備中のものですが、Bクラブの誌面作りに参加された方の中から抽選で10名様にプレゼントします。

この他にも、Bクラブオリジナルグッズをいろいろ考えています発売の告知は、Bクラブおよび模型情報誌上で行ないますのでお楽しみにね。どんなグッズがほしいかの意見もおきかせ下さい。

EDITORS ROOM

▼昨年10月より続いていた〝ZZガンダム〟のデザイン作業ですが、1月下旬になってやっと決定しました。本誌第3号や各アニメ誌でも報じられた通り、当初、メカニカルデザインは永野護氏によって行なわれていましたが、今年になってメインのＺＺを小林誠氏、そして敵M.Sを出渕裕氏と伸童舎によって作業されることとなりました。永野氏のデザインによる最終稿のＺＺをスクラッチモデルとして掲載しました。決定稿と永野案とでは、どちらが好みですか？皆さんの意見をお聞かせください。(加藤)

▼加藤編集長はズ・ル・イ！　なんと森永奈緒美さんとしっかり写真をとって、サインまでもらってしまったのだ。(ただし、お子さんのために)ところで、Bクラブのオリジナル G・Kですが、第3号のフォウのフイギュア等はこの4号と共に出回っている頃です(いろいろと遅れてゴメンナサイ)今回、オリジナルG・Kの新製品はありませんが、第5号ではまたまた新しい物が登場しますよ。(安蒜)

▼北爪宏幸、石井和夫両氏の〝Bトーク〟はなかなかよかったでしょう。立体物がアニメ作家に与えるインパクトがよくわかりました。(会川)

▼Bクラブ3号では、2号の発送が遅れたため読者コーナーが作れませんでした。今回は創刊した時の目的であった読者参加の人材企画のページがばっちり取れました。5号では、読者の作例によるキットレポートのコーナーはますます充実。あなたも今からでは遅くない、Bクラブの誌面作りに参加してみませんか！　それから、第5号では著名モデラーによるＺＺの試作モデルがズラリと揃いますよ〃(安井)

ビークラブ第4(創刊3)号

■企画構成・安井尚志
■編集協力・会川昇、伸童舎(千葉 暁)
■撮影・高瀬ゆうじ
■写真取材・中島秋則
■デザイン・(株)藤森デザイン事務所
(伊沢信行、尾崎康之、道田嗣弥、藤森尚隆)

©創通エージェンシー・日本サンライズ・NTV

空が落ちる…

1/8 SCALE ロザミア・バダム

by 千草 巽
TATSUMI CHIGUSA

リアルタイプランちゃん……じゃなかった。ロザミア・バダム。(だってあの変りようは……髪型だって似てるし。)そもそも作ろう！　と思いたったのかなTVを見てからでは無かったのです。「どっちか作ってみる？」とマウアーと　緒にキャラ表をもらった時(マウアーも捨てがたかった。)どっかで見た事のあるキャラクターだなと思ったのです。?

う～ん確かに見覚がある。それも妙に懐かしい……。〝あっ小学校の時の担任の先生!!」恐しい話ですねえ。なんか良く訳わかんないけど。「そーいやーあの先生には色々と世話になったなーあー懐しい」などとノスタルジーにひたりながらカリコリやっていたのです。アニメキャラの立体化を始めて今までで大体20体近く製作しましたがたまにはこんなコトもあっていーんじゃないかと思う今日この頃なのです。

SPIRAL ZONE

PROTECT SUIT
SENTINEL BEAR

by 草刈健一
KENICHI KUSAKARI

スパイラルゾーン第3弾〝センチネルベア〟は先の2体にくらべて武骨な印象の強い装甲(プロテクト)スーツです。アーマー各所は2種の軟質プラスチックとゴムパーツからなっており、硬目の軟質プラで出来ているヘルメット、腕カバー、胸部アーマー、腰部アーマー、レッグアーマー、バックパック、レーザーガンはやすりがけが可能なので、合わせ目やかどの立ち過ぎるエッジ等を600番から1000番程の耐水ペーパーを使って整えてやります。カッターやピンバイスなども使えるので、モールド追加も可能です。作例では肩アーマー等数ヶ所にリベット穴を追加してみました。軟らか目の軟質プラスチックで出来ている首アーマー、各ベルトは合わせ目がわからないように整形されているので、やすりがけは無用です。ただし塗料がくいつきにくいのが難点。これに対して硬目の軟質プラスチックのパーツは、やすりがけが可能でもあるうえ、塗料のくいつきも良好です。首アーマーは脱着を容易にするため、後ろに切れ目があるのですが、この切れ目が多少、目立ってしまうのです。

それに人形の首は取り外しも可能なので切れ目はあまり意味がないのです。

そこで、この作例では針と糸を使って縫い合わせ、切れ目が目立たないようにしました。接着剤では完全に固定する事ができないので、この方法がいちばん妥当なようです。

上腕アーマー、ももアーマー、ブーツなどは型抜き後の切り口が雑なようなので、カッターで切り口をきれいに整えてやりました。たいした事はないのですが、そのままでは気分的に嫌だったもので……。

バックパックとレーザーガンを結ぶパイプ等は、キットではビニールパイプが使われているのですが、ボックスアートのイメージに近い物をと考えてモビルスプリングと交換してみました。いちばんイメージに近い物としては、ガラスチューブがあるのですが、いかんせん塗料ののりが悪いので今回の作例ではあきらめることにしました。使用したモビルスプリングは3種類の太さの物を使用し、バックパックとレーザーガンを結ぶ2本のパイプは艦底色（赤茶）で塗装してみました。

塗装はなるべく成形色に近い物をさがし、塗装可能な硬目の軟質プラスチック部のみに行ないました。ボディ各所はエアクラフトグレーとタン、パック、レーザーガン、シールドはニュートラルグレーを使用。ひざとシールド中央は黒、ベルトやバックパックの一部は黒鉄色、ゴーグルはクリアーレッド。これ以外には、ももアーマーの後方をつや消し黒をラッカー系塗料で塗ってみました。パーツがとても軟らかい樹脂なので、塗装後、すぐに塗料がはがれてしまうのではと、心配だったのですが、これがけっこうくいつきがよいのには驚かされました。汚しは黒、レッドブラウン、ライトブラウン、グレーで行なってみました。

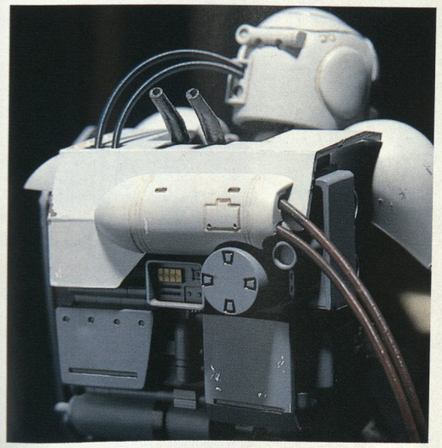
ゴムのパーツ部分はたいへん塗料ののりが悪いのですが、数回に分けて根気よく行なうとそれなりの効果がでてくるようです。

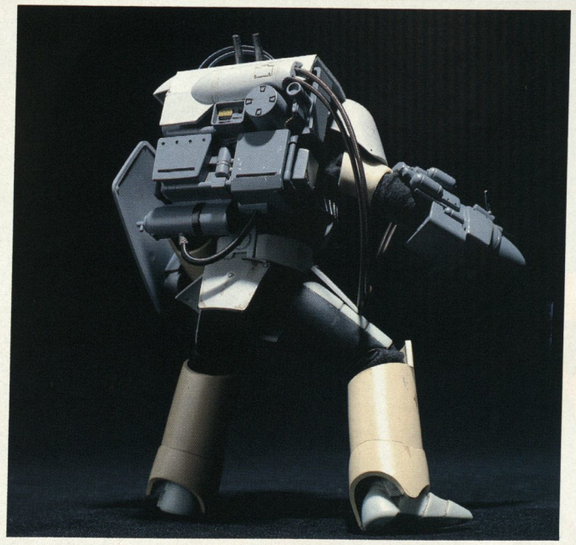
簡単なディテールアップ記事でしたが、それなりには仕上ったように思います。スパイラルゾーンは玩具と模型の中間を行くような製品なので、プラモデルでのディテールアップ方法がふさわしいかどうかわかりません？　ぜひ、皆さんのアイデアも教えてもらいたい所です。

▲M33レーザーガンは、手首とアーマーを取り外して装着する。もちろん、手首とアーマーの状態（左下）にもできる。

ILLUSTRATION／スタジオA・IBIS

▼センチネルベアの魅力は重装甲のプロテクトスーツもさることながら、大型のバックパックにもある。モールドは細かいのだが、物足らない感もある。時間があれば、大幅に手を加えてみたかった。（今回のディテールアップの作業時間は、14時間ほどでした）このバックパックやレーザーガンをモビルスーツに流用してオリジナルMSを作ってみては、どうだろうか。





■1/220シリーズで、キミのZガンダム ディオラマ・プランは、ますます充実!

-スナップ・フイット・モデルは**接着剤不要**のニュータイプの**プラモデル**です-

3号では、1/100レイズナーとグライム・カイザルをレポートしたが、このシリーズと同じ、接着剤不要の〝スナップ・フイット・モデル〟でZガンダムシリーズも発売された。現在、発売中なのは、Zガンダム、ガンダムMKII、100式、リック・ディアス、マラサイの6点。これらは1/220スケールなので、先に出ているメッサーラ、アッシマーと同スケールということになる。18~21頁にあるM.Sの全長対比図を見てもらえばわかると思うが、Z・GのMSは大きさにかなりバラつきがある。このスケールでZやMKII等のメインM.Sが充実すれば、大きさの点でボツメカになりそうなMSもキット化されるだろう。ちなみにバイアランやジOはこのスケールでキット化が決定したそうだ。

また、小スケールながらプロポーションが1/144とくらべても見劣りしないので、ディオラマや情景写真を作る人には、強い武器…じゃなかったキットとなるだろう。

Zガンダムを例にとると1/144と違うのは関節可動箇所が少し省略されたくらいで、付属されている武器(ビームライフル、シールド、ビームサーベル)は1/144と同じだ。難をいえばレイズナーが足首が動くのにZ・Gのシリーズはすねと一体になってしまったことぐらいだろうか。(Zの場面はレイズナーとちがって手首が動く、MKII、ディアスは一体)

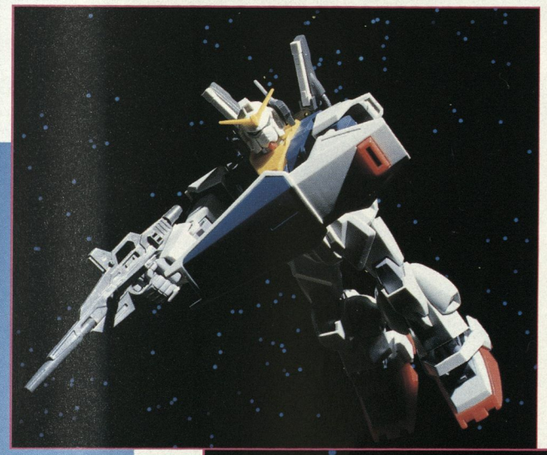
それに、接着剤不要の〝スナップ・フイット・モデル〟なので、仮組みしたり、バラしたりが自由自在(手や足を左右逆につけてしまったりする、おっちょこちょいな人でも、あわてることはない)なのもうれしい。合わせ目が切になる人は接着してヤスリがけした方がよいだろうけど、この頁に紹介した作例はすべて接着してないんですよ。

(構成/三田孝輔)

●マラサイ　ビームライフル、ビームサーベル付き。頭の形はちょっと手を加えたい所だ。

●100式　ビームライフル、サーベル付き。このシリーズの中ではプロポーションは最高だ。

●ガンダムMKII　はっきり言って1/144よりもスグレモン。シールド、ビームライフル、サーベルのほかにバズーカまで付いている。(脱着可)
●リック・ディアス　バズーカ、ビームピストル、サーベル付き。ビームピストルは写真のように手に持たせることができる。

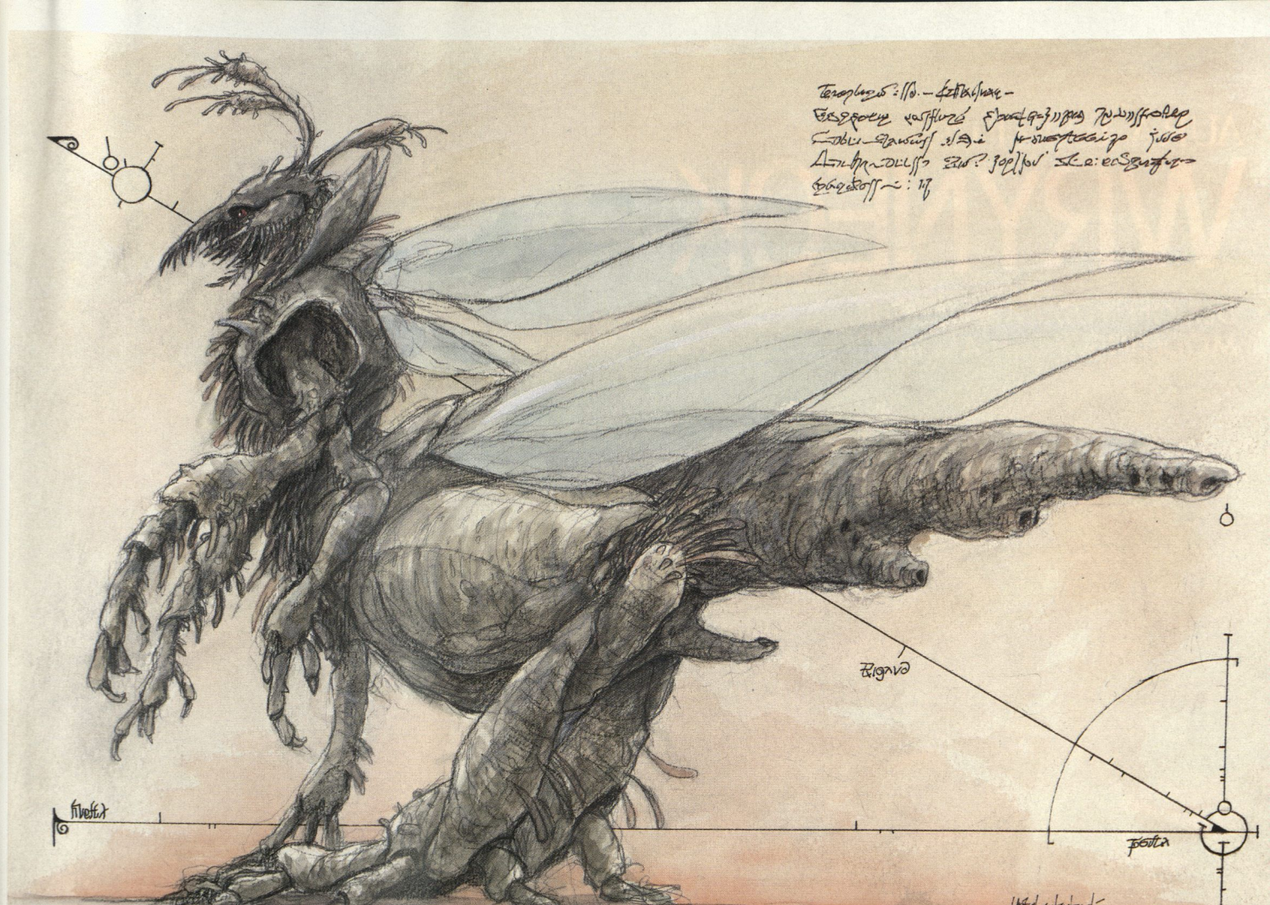


▲◀1/220の長所は、可動箇所は少ないものの森永製菓のおまけキットや自販機の1/250とくらべて、プロポーションで1/144スケールと少しもひけをとらぬことと言えよう。上の100式、左のガンダムMKIIは、H・C・Mと1/220に同じボーズをとらせて撮影したものだが、ちょっと見ただけでは、区別をつけるのは難しいだろう…さて、あなたは判るかな?

◀ずらりと揃えた1/220スケール〝スナップ・フィット・モデル〟のZガンダムシリーズ。右側はH・C・Mのガンダム MKII(1/144)だ。アッシマー(左側)とここにはないがメッサーラも1/220だが、接着剤を使用するキットである。

AURA FHANTASM

第三章



クの神学者マルス・ド・ナエが編集した著書マルスは幻獣の仲間にこの生態系の歪みが生んだとも言える生物たちも加えている。

キマイラグ

カラカラ山の蟷螂竜、かの地より来た人々はこの生き物をそう呼んだ。昆虫のような六本の足（種族によっては四肢のものもいる）を有し、肉状の触角、そして半透明ともいえる甲羅は羽根にも見え、全体からの印象は正しく蟷螂のそれてある。

この巨大な生き物は、しかし昆虫てあるとは言い難い。この世界の生物の多くは、かの地の模倣てあるという俗説がある（かの地の生物が我々の模倣という説もある）が明らかにかの地には生息せぬ生き物もここには存在する。キマイラクもそれに位置するものてある。

マルスの「幻獣生鑑」ては、大別する事こそ愚かて、困難な事だが昆虫よりは、より爬虫類に近い存在だとされている。

特筆すべきは、その甲羅てあり、表面は滑らかて美しい宝石のような材質て、決して透明とは言い難いのだが、裏より見ると向こう側が透けて見える。これを利用する装飾は高価てあるが狂暴て人肉を好むとされているキマイラグを狩るには高等な技術が必要てあるため、多くは狩ることはてきない。

例外的に、あの忌まわしい機械による、無秩序な戦いの際、巨人騎士たちの装甲の一部として重宝がられるため、巨人騎士による大規模な狩りが行われ、為に、一時カラカラ山のキマイラグは絶滅の危機に瀕した。

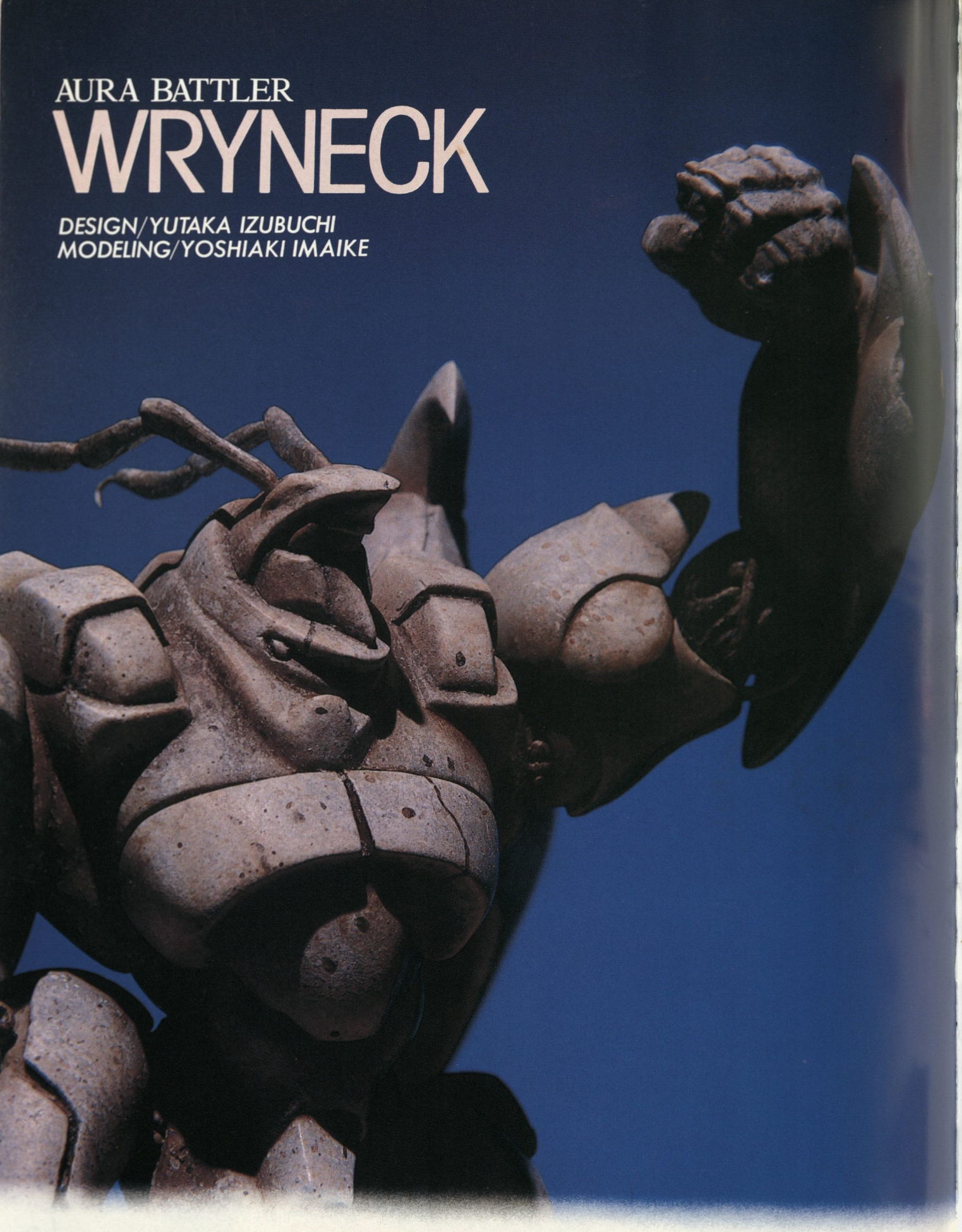
〈聖物誌　第6章 カラカラの生物たち〉より抜粋

Yutaka Izubuchi

AURA BATTLER

WRYNECK

DESIGN/YUTAKA IZUBUCHI
MODELING/YOSHIAKI IMAIKE



ピークラブ　発行日／1986年2月20日　発行人／山科　誠　編集人／加藤　智　編集制作／バンダイ静岡工場　〒424 静岡県清水市袖師町702
TEL 0543(65)5362　発行／㈱バンダイ　〒111 東京都台東区駒形2-5-4　TEL 03(842)5151　印刷／小野美術印刷　定価650円
ISBN4-89189-383-4 C0076 ¥650E

全国制覇開始！

絶賛発売中！

「八岐之大蛇（ヤマタノオロチ）の逆襲」

アマチュアだから成し得た、正統派の一大怪獣攻防戦！

2000年前の石板―それは地球を侵略しようとする宇宙人の宣戦布告だった。調査にあたった科学者・桐原祥子はまきこまれて、侵略兵器の操縦をするはめになってしまう。その兵器の名は「ヤマタノオロチ」。2000年もぼーっと待ってた宇宙人と楽天家の桐原祥子。対するは、血気盛んだが実戦経験のないワヤクチャ防衛隊。山陰・米子を紅蓮の炎で包む一大攻防戦が今、はじまった！

「愛国戦隊大日本」、「快傑のーてんき」等で話題を集めてきた
DAICON FILMが、その総力を結集した一大特撮巨編！

特典 ●DAICON FILMの実態を赤裸々に暴いた豪華32ページムック付。

このビデオはレンタルショップでも借りてご覧になれます。

空想特撮大怪獣映画

八岐之大蛇の逆襲（ヤマタノオロチ）

カラー88分 ステレオHifi ¥14,000
VHS BES-135 β BEB-135

©DAICON FILM・ゼネラルプロダクツ

原案・監督／赤井孝美
スタッフ＆キャスト／100名を越えるアマチュアメンバー

全国縦断ロードショー開催中！！

●「ヤマタノオロチの逆襲」有料上映会日程
■3/30(日)高知 高知新聞放送会館RKCホール PM2:00～
■4/5(土)岩手 岩手教育会館 PM6:00～ ■4/20(日)静岡 日本生命静岡ビル 7F第一ホール PM1:30～、PM3:15～ ■4/26(土)札幌 北海道新聞ホールPM6:00～
■4/27(日)旭川公会堂 PM2:00～ ※お問い合わせ ゼネラルプロダクツ ☎06(718)0588

発売決定

超獣機神ダンクーガ

ランド・ライザーを操り、宇宙からの侵略者ムゲ・ゾルバドス帝国軍に対抗する獣戦機隊の若き4人の戦士たち。あの「ダンクーガ」のオリジナル版がいよいよ登場。〈4月下旬予定〉

カラー90分 ステレオHifi Ⓕ¥12,800

オリジナル版

©TBS・葦プロ・旭通信社

ミュージックビデオ第2弾

©スタジオぴえろ・NTV

大好評発売中

クリィミーマミ「カーテンコール」

前作「ラブリーセレナーデ」以上の華麗な名場面30分＋オリジナル新4曲を含む新作カット約15分の全45分構成の豪華版。2/14発売までの生産分のみ素敵なバレンタインカード付。

カラー45分 ステレオHifi ¥9,800

NEW ITEM

VIDEO		
●炎のアルペンローゼ(前編)	カラー90分	¥12,000(2/15)
●ヤマタノオロチ・メイキング	カラー45分	¥9,800(3/5)
●未来少年コナン／ギガントの復活	カラー47分	¥9,800(3/5)

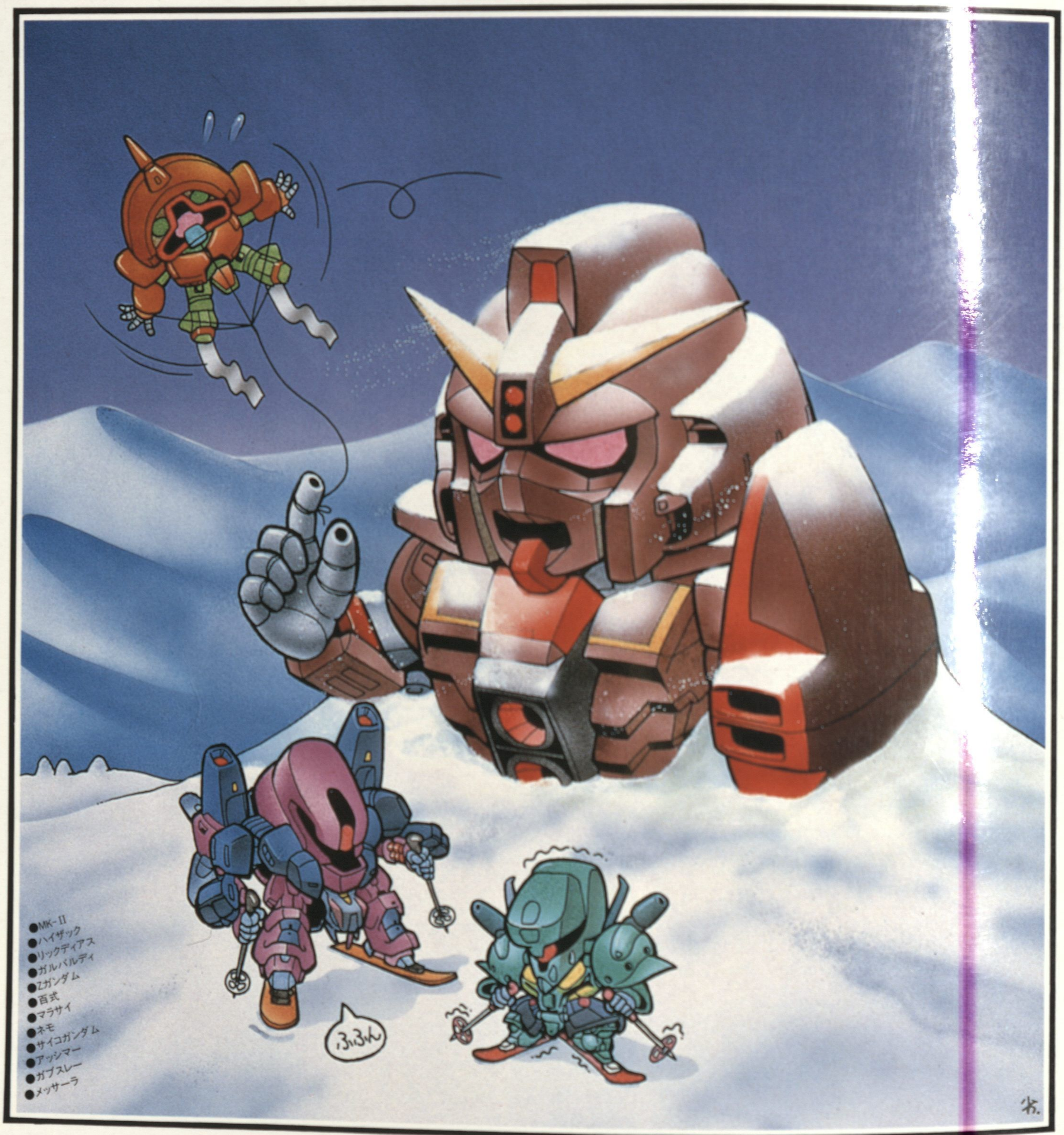
LD		
●ウルトラQ 2	モノクロ108分	¥9,800(2/15)
●NHK未来への遺産 1	カラー115分	¥9,800(2/15)
●マグマ大使(総集編)	カラー50分	¥9,800(3/5)
●赤毛のアン 1	カラー100分	¥9,800(3/5)

★エモーションのビデオソフトは通信販売でもお求めになれます。作品名、VHSかベータかを名記し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、現金書留にて代金と送料(500円)を同封してお申し込み下さい 〒150 東京都渋谷区神山町10-3 ネットワーク神南ビル6F エモーションファミリークラブ

●お問合わせ先 (03)468-8211
●販売代理店 株式会社AE企画
●発売元 バンダイグループ
株ネットワーク・フロンティア事業部
東京都渋谷区神山町10-3 〒150

EMOTION

ディフォルメ
機動戦士
Zガンダム
Part3
●プラ組立
●全12種類



でぃふぉるめ美学。

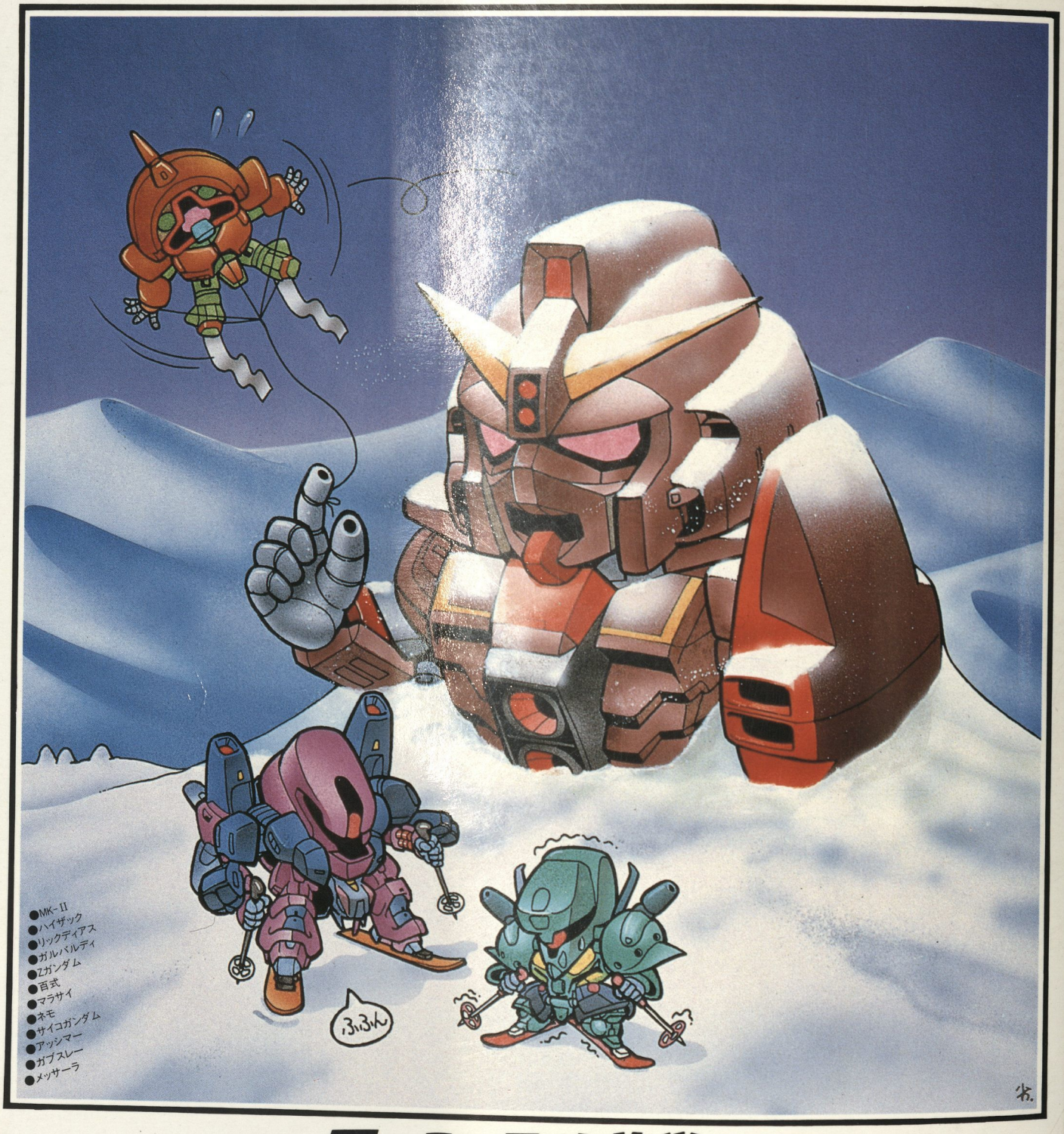
バンダイ自動販売機にて大好評発売中！
©創通エージェンシー・日本サンライズ

株式会社バンダイ
特機事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111
TEL (03)842-5151(代表)
BANDAI

BANDAI BRAIN BANK MEDIA
B-CLUB 4 ビークラブ
650円

ディフォルメ
機動戦士 Zガンダム Part3

●プラ組立
●全12種類



でぃふぉるめ美学。

バンダイ自動販売機にて大好評発売中！
©創通エージェンシー・日本サンライズ

株式会社バンダイ
特機事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111
TEL (03)842-5151(代表)

BANDAI